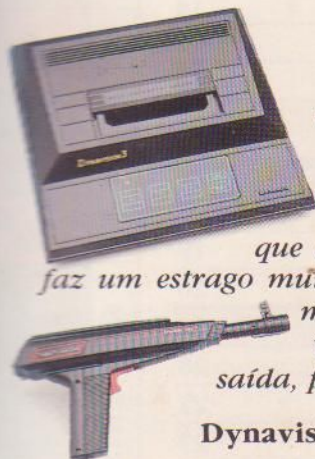
EDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO
AÇÃO GAMES
EDITORA AZUL
MEGA
SPLATTERHOUSE 3
MAIS GOSMENTO DO QUE NUNCA
SPLATTERHOUSE PART 3
SNES
Bubsy
O GATO ALTO ASTRAL
ARCADES/NEO – GEO
WORLD HEROES 2
DEMO EXCLUSIVO
ANIVERSÁRIO
MASTER
• ACE OF ACES
• SUPER KICK OFF
NINTENDO
• STREET FIGHTER... 4!
• WIDGET
• TOXIC CRUSADERS
PRESENTÃO GRÁTIS
UM CHAVEIRO EXCLUSIVO
PC: DRAGON'S LAIR 2
PAPALÉGUAS
STREETS OF RAGE 2
AXEL E BLAZE GANHAM DOIS NOVOS AMIGOS
SONIC
STAR WARS
PC GAMES
2º CAMPEONATO NESCAU DE GAMES COMEÇA AGORA

A DYNACOM TEM UM DYNAVISION 3 PARA CADA TIPO DE PAI.

A *Dynacom* apresenta três versões do **Dynavision 3.** Olhe bem e escolha o que mais combina com o poder de fogo do seu pai. Insista para ganhar o seu e, se for preciso, utilize tabelas e gráficos. O que você não pode é ficar sem o videogame de terceira geração compatível Nintendo* mais versátil do mercado.

PAI MANÍACO

Se o seu pai é do tipo que não economiza bala para garantir a aventura do filho, exija o **Dynavision 3 Radical.** *Avisa o velho que ele pode custar mais, mas faz um estrago muito maior. Faça uma demonstração ao vivo da* Pistola Turbo Flash Gun. *Na saída, peça um sorvete.*

Dynavision 3 Radical:

- *Console Radical com Dual Connector System (sistema de duplo encaixe para cartuchos Nintendo* — 60/72 pinos)*
- *Saídas separadas de áudio e vídeo*
- *Joystick Turbo Jet Control*
- *Pistola Turbo Flash Gun*
- *Fone de ouvido estéreo*
- *Supercartucho de brinde*

DYNAVISION 3 RADICAL
O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO

PAI OK

Se o seu pai é equilibrado, e encara a importância do videogame na vida do filho de forma tranquila, seu videogame é o **Dynavision 3 Classic.** *Diga pro seu pai que, como o próprio nome está dizendo, o* **Dynavision 3** *é o modelo clássico, que tem preço médio e que você não vai deixar de estudar por causa dele. Tente levá-lo pelo raciocínio.*

Dynavision 3:

- *Console com Dual Connector System (sistema de duplo encaixe para cartuchos Nintendo* — 60/72 pinos)*
- *Saídas separadas de áudio e vídeo*
- *2 Joysticks Turbo Jet Control*
- *Supercartucho de brinde*

DYNAVISION 3
Classic

PAI ASSIM, Ó!

Se o seu pai é assim, ó, o negócio é insistir. Fale de cara que o **Dynavision 3 Action** *é o videogame mais barato de sua categoria. Mostre os números: prove que ele destrói mais por muito menos. Diga que ele vem com Joystick Turbo Pad. Explique o que é PAD.*

Dynavision 3 Action:

- *Console Action com Dual Connector System (sistema de duplo encaixe para cartuchos Nintendo* — 60/72 pinos)*
- *Saídas separadas de áudio e vídeo*
- *Sistema de silenciamento da TV durante a troca de cartuchos*
- *Joystick TPC tipo PAD, com design anatômico, seis botões de tiro (turbo automático), botão exclusivo de tiro A + B, Slow Motion (diminui a velocidade do jogo) e mini-manche removível (para transformar em manche tipo Arcade).*

DYNACOM
A Dynacom é fera.

* marca registrada de terceiros.

START

BUBSY

SNES

Um gato malandro que bate na tela da TV pra acordar você. Damos as primeiras 8 fases desse game, que recebeu nosso selo especial.

SNES

WAYNE'S WORLD

A primeira versão em game do filme que a galera curtiu de montão. São quatro fases, com humor tipo sorvetão-na-testa e muito rock.

MEGA

SPLATTERHOUSE 3

O sanguinário Jason chega mansinho na terceira e macaaaaabra versão. Ajude-o a vencer os demônios e voltar ao normal.

ARCADES/NEO-GEO

WORLD HEROES 2

Descolamos uma fita demo deste game. É arrasador! Não deixe de ver

MEGA

FLASHBACK

Veja como debulhar da Fase 2 até o final, com fotos dos trechos mais difíceis

SUPER NES

MEGA DRIVE

NINTENDO

MASTER SYSTEM

PC

ARCADES

PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima , Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

ROAD RUNNER (SNES)

Socorro! Preciso de um código para facilitar este jogo.
RODRIGO ROSENFELD
Porto Alegre, RS

Papaléguas não tem código ou truque milagroso, nem usando Game Genie. É um game ferrado mesmo. O que pode ajudar é colecionar bandeiras: cada duas bandeiras vermelhas que você pega dão um Continue, e cada duas roxas dão uma vida extra. Consulte nossa edição 24, que traz uma tabela com todas as bandeiras e outras dicas.

CHUCK ROCK (Mega)

Qual é a manha para acabar com o terceiro chefe - aquele que fica na água?
ARLINDO A. DOS SANTOS
João Pessoa, PB

Chutes altos na cara do bicho resolvem a parada. Só não descuide para não perder o fôlego durante a luta. Depois desta fase, tem só mais duas.

SONIC (Master)

Estou quase quebrando minha TV de tanto tentar acabar com o Robotnik na última fase.
THIAGO R. QUEDNAU
Esteio, RS

Poupe sua TV, Thiago. Fique no canto esquerdo até o canhão laser apagar. Aí, corra para perto de Robotnik e pule na cápsula protetora dele. Repita a operação até quebrá-la. Não é preciso entrar na cabine como você estava fazendo.

SONIC 2 (Mega)

Por quê não aparecem fases de bônus quando eu estou usando o truque do SuperSonic Amarelo?
DANIEL G. LINDEN
Belém, PA

As fases de bônus existem para que você pegue as esmeraldas e se transforme em Super Sonic Amarelo. Se você usa um truque para conseguir a transformação sem isso, as fases de bônus não precisam mais aparecer. Sacou?

Como fazer o truque das Mil Faces e seleção de fases no cartucho japonês?
TIAGO JACOBY PAVAN

Ninguém ainda descobriu como fazer estes truques no cartucho e console japoneses. Ou será que já? Quem souber, ajude o Tiago mandando o truque para a gente!

PRINCE OF PERSIA (SNES)

Preciso de passwords para este jogo.
ROGÉRIO F. BITTENCOURT
Porto Alegre, RS

Você esqueceu um detalhe importantíssimo em sua carta, Rogério: o cartucho é americano ou japonês? Se for japonês, você está com sorte: publicamos a lista completa na edição 19. Como não há espaço aqui para republicarmos todas, pegue estas: Fase 1 com 15 potes: UUUUUUW. Fase 10 com 74 minutos N3U2CZN. Fase 15 com 46 minutos 3ZHZYON. Fase 20 com 15 minutos FFGEXTF.

MIKE TYSON'S PUNCH OUT (Nintendo)

Vocês têm senhas para passar de fase?
MARCOS RICARDO AMORIM
Cuiabá, MT

A única senha disponível para este jogo é a que leva direto à luta com Mike Tyson: 0073735963. Mas saiba que é dificílimo vencê-lo. Para os outros adversários, o melhor é tentar sacar o padrão de movimento deles para saber direitinho quando eles abrem a guarda. E, nessa hora, atacar.

DEADLY MOVES/ TAZ-MANIA (Mega)

Em Deadly Moves, dá pra jogar com outro personagem além do Joe? Existe algum truque para invencibilidade em Tazmania?
DANIEL R. M. PENA
Mauá, SP

O Joe é mesmo o único personagem que o jogador pode controlar. Em Taz-mania não há invencibilidade. O máximo que dá pra fazer é acumular vidas em algumas fases, usando o truque de pegar duas e se matar em seguida.

STREETS OF RAGE 2 (Mega)

Por quê certos golpes deste jogo aparecem com vários nomes? Queria uma lista completa dos golpes com os nomes corretos.
FERNANDO SCUCUGLIA
Santo André, SP

Quando as pessoas não sabem o nome correto dos golpes, elas acabam inventando por conta própria. Estes nomes se espalham e muita gente acaba usando. O Ghile de SF2 tem um golpe que alguns chamam de magia, outros de pente e outros ainda de facão. Mas isso não torna o golpe diferente, certo? Para tirar qualquer dúvida sobre Streets of Rage 2, consulte nossa matéria na edição 29. Usamos o próprio manual do game como referência para dar nomes aos 57 golpes dos jogadores.

THE LEGEND OF ZELDA (SNES)

Não acho a flauta nem por decreto. Ajudem-me.
THIAGO MARTUCCI DE LARA
São Paulo, SP

Para pegar a flauta, vá até a floresta de Dark World e puxe papo com a raposa. Ela lhe dará uma pá. Sem sair do lugar, viage para Light World. Com a pá, escave a beirada da floresta do lado esquerdo, perto das árvores, até encontrar a flauta. Em seguida vá até a vila de kakariko e use a flauta em frente à estátua do pato com os pontos cardeais. Um pássaro aparecerá e levará você aonde quiser.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

DÚVIDA

Estou a cada dia mais confuso. Qual é o melhor videogame de 16 bits hoje, Sega ou Nintendo?
WILLIAM P. DA COSTA
São Paulo, SP

Difícil responder a esta pergunta. Tecnicamente, o Super NES é mais moderno e tem mais recursos. Mas a Sega está investindo em jogos cada vez melhores para o Mega Drive. É uma concorrência dura, William. A vida inteira, Sega e Nintendo vão brigar para fazer videogames melhores que os da outra. A cada dia, uma delas estará na frente. O melhor é optar pelo fabricante que lhe inspira mais simpatia e esquecer o resto, porque senão você vai pirar.

ACESSÓRIOS

Os acessórios Menacer, Activator e joystick Turbo Touch 360 servem para o Mega japonês? Podem ser encontrados em Miami?
DANIEL D. NARDI
São Paulo, SP

A Menacer e o joystick já foram testados pela redação num Mega japonês e funcionaram perfeitamente. Não sabemos ainda sobre o Activator, pois ele sequer foi lançado. Em Miami, a Menacer deve custar 80 dólares e o joystick uns 30 dólares.

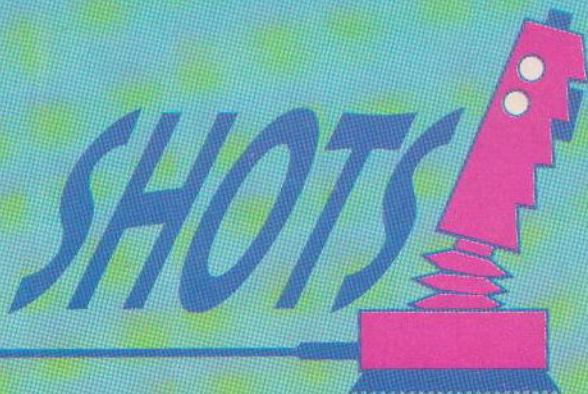
MASTER

Como vai ficar o Master System agora que a Sega americana decidiu parar de fabricar jogos para ele?
ÂNGELO FERROCINI
Botucatu, SP

Fique sossegado, Ângelo. Os jogos para Master System continuarão sendo produzidos pela Sega do Japão e outras softwarehouses. A Sega não se esqueceu dos gamemaníacos brasileiros, argentinos, europeus e de muitos outros países que continuam curtindo o Master, ok? Nós, da Ação Games, continuaremos divulgando todos os lançamentos.

STREETS OF RAGE

Por que este jogo também é chamado de Bare Knuckle? Por que o personagem Wolf aparece com o nome de Adam?
EDGARD ALVES PODAVIN
Paulínia, SP

Bare Knuckle é o nome japonês de Streets of Rage, Edgard. Na versão japonesa, o jogador Adam tem o nome de Wolf. Sacou?

MAIS TECNOLOGIA NO SEU GAME

NOVO MEGA DRIVE TERÁ PROCESSADOR 57% MAIS RÁPIDO

As informações que você vai ler agora foram tiradas de uma matéria da revista japonesa Mega Drive Fan, edição de abril, páginas 91 a 94. Especializada no sistema Sega, a revista conta como será o Mega Drive 2, console que deve ser lançado no segundo semestre no Japão. E confirma: o Mega Drive 2 terá um processador 57% mais poderoso que o console atual.

Segundo a revista, a Sega resolveu iniciar o novo projeto por achar que o Mega Drive precisa ser atualizado. A fabricante sempre buscou constantes melhorias em seus produtos e não poderia admitir que o Mega um dia ficasse obsoleto. Ainda mais porque o público japonês é terrivelmente exigente.

Outro motivo para a modernização do Mega é a associação com a NEC. Você, que lê AÇÃO GAMES, está careca de saber que estas duas fabricantes de videogames uniram suas forças no Japão. E que vários projetos delas estão sendo feitos em conjunto. Pois bem: com o novo Mega Drive, a Sega aproxima mais seu console aos padrões do PC Engine da NEC. A tendência é que os dois aparelhos tenham cada vez mais coisas em comum e, quem sabe um dia, sejam até compatíveis.

Quando os especialistas da *Mega Drive Fan* fizeram a matéria, o Mega Drive 2 estava ainda em desenvolvimento. Naquele momento, os detalhes conhecidos sobre o novo equipamento eram estes:

- O Mega Drive 2 terá uma capacidade de processamento 57% superior a da versão atual. Entre outras coisas, esta melhoria trará gráficos mais sofisticados e de melhor resolução.
- O processamento de efeitos sonoros utilizará tecnologia PCM (Pulse Code Modulation), que produzirá sons muito mais nítidos.
- O novo console utilizará 80% do potencial de memória de seus cartuchos. Atualmente, são utilizados 38%.
- Um joystick de seis botões acompanhará o aparelho. Mas o MD2 também será compatível com os cartuchos e acessórios do Mega atual: Menacer, Activator, joystick comum etc.

Até o fechamento desta edição, estas eram as últimas notícias sobre o novo aparelho. Sobre o Mega CD, a matéria comentava apenas que ele também teria modificações, sem dizer quais.

As notícias sobre o Mega Drive 2 e Mega CD 2 chegaram aos Estados Unidos. Mas lá, pelo menos por enquanto, o novo aparelho não vai pintar. "São equipamentos inicialmente desenvolvidos apenas para o Japão. Tão cedo eles não serão lançados aqui", comentou Al Nielsen, um dos diretores da Sega of America em entrevista à revista Electronic Gaming Monthly. Na mesma entrevista, Nielsen joga areia nos boatos de que Mega CD 2 é apenas uma versão mais barata do equipamento. Segundo ele, "os custos dos componentes do aparelho não permitem redução. O preço de 299 dólares (nos Estados Unidos) já é o mínimo possível ".

Bem, caros leitores, esperamos que depois deste verdadeiro banho de informações vocês não tenham mais dúvida sobre o que rola de mais quente no Japão sobre o Mega Drive 2. Existem outras versões para este assunto circulando por aí, mas a gente sabe que a verdade sempre aparece.

NEC CAPRICHANDO NOS GRÁFICOS DOS JOGOS

A NEC fez uma pesquisa com os usuários de PC Engine no Japão. E constatou que eles não estão muito contentes com os gráficos dos jogos – tanto de abertura quanto na parte das fases. Agora, a empresa está mudando radicalmente sua equipe de desenhistas e pensando até em contratar alguns artistas famosos como Katsuhiro Otomo, produtor do desenho animado Akira.

Outro motivo que levou a NEC a investir mais no visual de seus jogos foi a preocupação com os avanços da Nintendo, ou seja: chip FX e outros que ainda virão para envenenar as imagens dos games de Super NES. A NEC teve a manha de colocar a seguinte afirmação numa revista japonesa: "Se a Nintendo pode fazer um jogo com imagens 3D de baixa resolução, nós podemos fazer um de alta resolução. Se o Mega Drive pode ter um *Street Fighter Champion Edition* com 16 Mega, nós podemos fazer um com 20 Mega e ninguém será capaz de achar uma só diferença da versão em arcade". Falou, tá falado.

TRÊS IMAGENS DE ANIMAÇÕES DE NOVOS GAMES EM CD, JÁ LANÇADOS PELA NEC NO JAPÃO. MELHORIAS PARA AGRADAR OS GAMEMANÍACOS

A SEGA ABRE O JOGO E REVELA COMO SERÁ O MEGA DRIVE 2, UM CONSOLE MUITO MAIS INCREMENTADO. NEC E NINTENDO TAMBÉM VÃO PÔR MAIS TECNOLOGIA NOS JOGOS.

NINTENDO JÁ PENSA EM CONTINUAÇÃO DE STAR FOX

O sucesso de *Star Fox* continua rendendo no Japão. Tanto que os produtores já estão pensando seriamente numa continuação dele. Eles não revelaram quanto foi investido para criar *Star Fox*, mas admitem investir o dobro do dinheiro para a segunda versão do game. Uma das novidades que a continuação poderá ter: gráficos vetoriais de alta resolução.

Fora o sucesso de *Star Fox*, que está dando o que falar, a Nintendo anda meio quieta no Japão. Provavelmente a empresa está arquitetando uma resposta aos movimentos de seus concorrentes, que vão em breve lançar Mega Drive 2 e PC Engine Duo-R.

AÇÃO GAMES PARTICIPA DE PROGRAMA NO SBT

***Play Game*, o novo programa de Gugu Liberato, terá o apoio da revista AÇÃO GAMES**

Cena do programa de estréia

Você já se imaginou no lugar de um personagem de videogame, enfrentando inimigos, resolvendo charadas, coletando itens e bônus? O programa *Play Game*, comandado por Gugu Liberato, é exatamente isso. Apresentado todos os domingos às duas e meia da tarde, o programa é uma divertida brincadeira em que os participantes enfrentam desafios iguaizinhos aos dos games. E o que é melhor: a cada fase completada, os vencedores ganham videogames como prêmio. Além disso eles faturam bonés, camisetas e assinaturas da revista AÇÃO GAMES, que começa a dar apoio ao programa a partir de junho.

Cada programa tem a participação de duas duplas, que passam por três fases de desafios para chegarem ao final e ao prêmio máximo: um Mega Drive. Numa das provas, chamada de Banho-Mania, os participantes percorrem a sala de um castelo, têm que pular um poço e "sobreviver" a uma chuveirada. O bônus para quem vencer esta fase é um Game Gear.

Em outra brincadeira, a do Campo Bichado, o desafio é eliminar 15 inimigos – entre sapos e escorpiões. O bônus é um Master System. O último desafio é ainda mais chocante: os competidores são transportados para o mundo dos games, onde o objetivo é driblar o fantasma e apanhar a valiosa coroa.

Play Game não só é feito de brincadeiras e desafios que tem tudo a ver com o mundo dos games, mas também utiliza imagens e efeitos sonoros dos próprios jogos. A produção do programa é supersofisticada, misturando efeitos especiais de computador e vídeo.

Bom, galera, vocês já estão avisados. Domingo, às 14h30m, todo mundo ligado no programa que o SBT, Gugu Liberato e AÇÃO GAMES trazem até vocês. *Play Game* é o maior barato!

BUBSY/Accolade			
Ação		1 a 2 jogadores	
16 Mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Verdade seja dita: a galera que tem Mega Drive fica babando com alguns jogos do Super NES e vice-versa. Por isso, todo mundo lamenta a incompatibilidade entre estes sistemas. A solução é uma empresa copiar os sucessos da outra. Foi o que aconteceu com Bubsy: o game é a cara de Sonic, sem tirar nem pôr. Por isso mesmo é um ótimo lançamento para o 16 bits da Nintendo.

Bubsy é um gato todo malaco e cheio de ginga. Ele salta bem, corre pra caramba, plana em queda livre e faz gracinhas quando você o deixa parado. Ele dá altos pinotes em longas e complicadas telas, repletas de cores, subidas, descidas e inimigos bonitinhos. Bubsy se movimenta tão rápido quanto Sonic.

Desafio longo

O game tem 16 Mega bem gastos. Os gráficos são um detono, com sons e músicas tudo a ver. Os movimentos são dez e superengraçados. O único problema é o desafio: o jogo é longo pra caramba. Pobrezinho de você que vai encarar este game. É fase para dar e vender, todas difíceis. Isto acaba comprometendo um pouco a diversão de *Bubsy*. Mas o jogo tem alto astral e isto é importante. Se você é paciente e curte um jogo bem produzido, confira *Bubsy*.

Até onde deu...

Damos *Bubsy* de lambuja até a oitava fase. O resto é com você. O game tem mais de dezesseis fases, segundo a revista norte-americana Electronic Gaming Monthly. Nem os gringos tiveram paciência...

Saque o feijão-com-arroz para o jogo todo: detonar os inimigos pulando em cima e ir pegando o maior número de novelos que conseguir. Caia sempre planando para não perder vidas e fique atento com uma batelada de itens que aparecem. Cada fase tem dez minutos para ser completada. No final de cada fase, encoste no círculo e aproveite a chuva de novelos.

EVITE TOMAR CAPOTES. AS QUEDAS PEQUENAS DEIXAM BUBSY TONTO E VOCÊ PERDE TEMPO. TOMBOS GRANDES TIRAM UMA VIDINHA

ITENS			
Dá o número de vidas extras indicado	Vale 25 novelos	Vale 25 novelos	500 valem uma vida extra
Vale um escorregão	Invencibilidade temporária	Invulnerabilidade temporária	Marcador de tela

SE VOCÊ MORRER NAS FASES DE BÔNUS, BAU, BAU!! A FASE ACABA

FASE 1 - CHEESE WHEELS OF DOOM

Entre nas portas de cavernas, que são verdadeiros atalhos.

Entre no buraco ou use esta tampa para pegar itens e novelos

Pegue carona nesta bica de troncos para cortar caminho...

...mas tome cuidado para não cair ao ficar de cabeça para baixo

FASE 2 - FORBBIDEN PLUMMET

No início da fase, desça o primeiro barranco à esquerda e pegue uma vida extra. Vá mais para baixo e encontre outra vida morgando, mas cuidado com a água. Empurre qualquer alavanca que pintar.

Entre duas vezes nesta caverna e ache uma fase de bônus

Não pule neste carro sem capota: ele te leva embora e você perde uma vida

COMANDOS

A ou B - pular	→ - correr
X ou Y - planar	← - frear
R - mover a tela para a direita	↑ - mover a tela para cima ou entrar em portas
L - mover a tela para a esquerda	↓ - mover a tela para baixo

FASE 3 - A BRIDGE TOO FUR

Aqui você vai enfrentar dois chefes iguais ao mesmo tempo.

Dê duas cacetadas em cada um dos novelos de cima quando estiverem abertos e não deixe os novelos pendurados encostarem em você

FASE 4 - FAIR CONDITIONING

Tudo acontece num enorme parque cheio de montanhas-russas chocantes. Pule em cima dos sorvetes para não ser congelado.

Para pegar itens que estão muito no alto, fique tomando impulso nesta plataforma vertical

Pegue carona nesta nave e pegue os novelos no céu

Não encoste nesta caixinha cheia de pregos

FASE 5 - NIGHT OF THE BOBCAT

Fase idêntica à anterior. Pintam uns inimigos extras: hot dogs saltitantes!

Há uma vida extra escondida na montanha-russa

Entre nestas passagens para cortar caminho

FASE 6 - OUR FURLESS LEADER

Nesta tem até fase de bônus. Continue utilizando os atalhos, fuçe tudo e cuidado com os chefes.

Desça esta ladeira freando e pegue o marcador de tela

Oh, não! Eles de novo... Proteja-se, pulando nos cantos da tela, onde os chefes têm dificuldade para atacar

FASE 7 - THE GOOD, THE BAD AND THE WOOLIES

Fase de trem. Empurre caixotes pra cima dos mostrinhos e chegue na locomotiva numa boa.

Use a caixa de dinamite como plataforma . Pule em vez de encostar

Entre no vagão para encher o marcador de novelos

SUBFASE - INTO THE CANION

Este é um estágio extra que pinta também na fase 8. Para entrar nesta subfase, empurre a alavanca que está na locomotiva.

Esta rocha vai pra lá e pra cá tentando pegar você. Saia daí, meu!

Ih... forçaram a barra: um tubarão em pleno deserto! Pior que é verdade. Fuja!

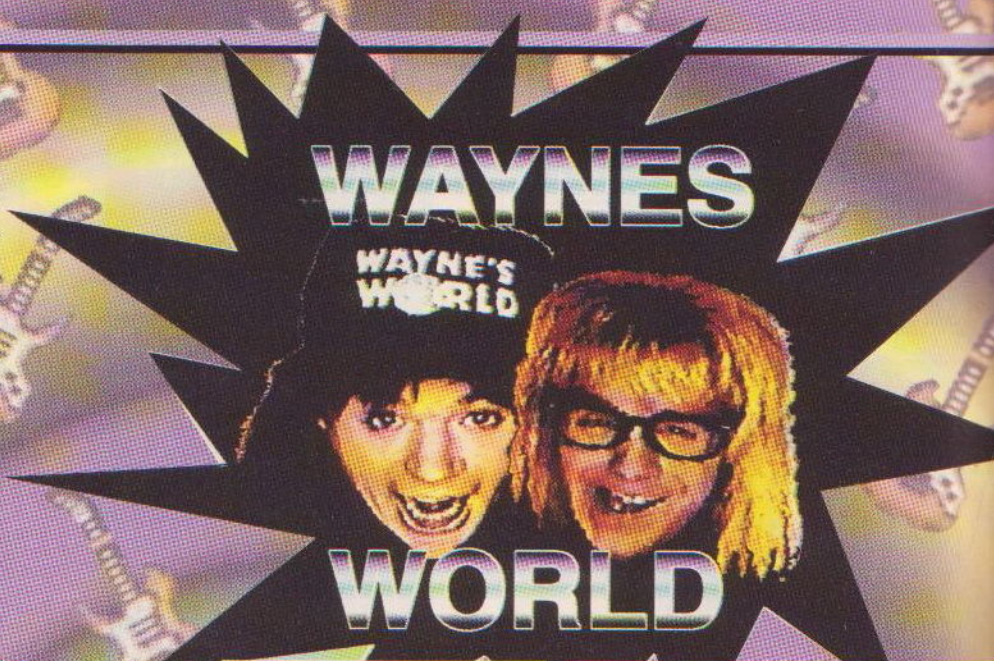
BUBSY É UMA FIGURA! SE VOCÊ O DEIXA PARADO POR MUITO TEMPO, ELE BATE NA TELA DA TV PRA CHAMAR SUA ATENÇÃO. GENIAL!

FASE 8 - (A FISTFUL OF YARN)

Igualzinha à fase 7. Repita a dose com calma.

Detone estes maquinistas pentelhinhos em cima da locomotiva

Wayne's World, o filme, é o seguinte: dois caras bobalhões e engraçados, Wayne e Garth, comandam um programa de TV pirata genialmente debilóide e se metem em altas enrascadas. O filme fez o maior sucesso nos States. É um lance bem moçada: rock, baladas à noite e muita besteira. O filme, tem um clima sorvetão-na-testa, mas é imperdível. Muito alto astral.

Pra delírio da galera, Wayne e Garth chegaram aos videogames. Nesta produção da softhouse THQ para o seu Super NES, os dois "heróis" estão bem encrencados: Garth foi sugado pelo console do videogame. Você é o xarope Wayne e deve salvar seu amigo, tocando uma guitarra desafinada para detonar os inimigos. Wayne's World, o game, é bem recheado com itens sacados, gráficos da hora e som animal. É irresistivelmente divertido. Você vai rachar o bico com os grunhidos dos caras (coisas como NOT!! ou Schwiiing!!). É pra ser jogado no seu quarto, ouvindo Ugly Kid Joe no talo. Divirta-se.

WAYNE'S WORLD / THQ

Ação | 8 Mega | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

COMANDOS	
Y	tiro
B	pulo
A	limpa a tela ("schwing")

WAYNE'S STAGES

ESTE JOGO SÓ TEM QUATRO FASES, MAS ELAS SÃO BASTANTE EXTENSAS E COMPLICADAS.

FASE 1

Você está zanzando no almoxarifado de uma loja de aparelhos de som e instrumentos musicais. É um enorme labirinto. Use as caixas de bateria e os atabaques como plataformas. Cuidado ao passar entre os amplificadores: você pode tomar uns choques. NOT!!!

Cuidado com estas fileiras de instrumentos: as guitarras podem cair na sua cabeça

NOT!!! Esse chefe saca-rolha solta uns raios lasers cavernosos. Detone-o com schwings

FASE 2

Agora você está na cozinha de uma lanchonete repleta de biscoitos. Use os copinhos de café como plataformas e cuidado com os cubos de açúcar que caem sem você esperar.

Fique atirando no fogão: ao ouvir um estrondo, atravesse

Desencane: estas criaturas de marshmallow são invulneráveis. Pule e desvie delas

NENHUMA FASE TÊM MARCADOR DE TELA. PORTANTO, CUIDA

FASE 3

Desta vez Wayne foi parar num "inferninho" onde rolam som alto, sinuca, fliperama e bar. Uma garota pentelha quer agarrá-lo o tempo todo. NOT!!! Maior roubada, meu! Além disso, só pintam tipos estranhos nesta fase: gorduchos, metaleiros e até caretas da banda Kiss. Quando pintar fogo, espere as chamas baixarem para passar. E cuidado com os dardos que o pessoal atira na parede.

Nada de "Hi, Wayne!" . Atire nesta doidona e fuja dos corações dela

Este globo de danceteria atira em você. Detone-o em nome do bom gosto

Onde este cara pensa que está? Em Seattle? Mande chumbo na cabeleira dele

Cuidado com esta cabeça de Kiss, que cospe fogo em você

Este chefe está pra lá de Elvis Presley. Cuidado com os lasers que ele dispara

SUPER NES

FASE 4

Esta fase se passa num tranqüilo bairro suburbano, cheio de velhos caretas que não curtem um som. Não encoste muito nas caixas postais, pois dentro delas há uns pentelhinhos que querem machucar você.

Cuidado com este jogador de hóquei, pois ele está a fim de arrepiar você

Garth está aprisionado nesta caixa de gosma cor-de-rosa. Atire nela, tomando cuidado com bolhas, flechas e socos da geléia

Mande tiros e schwings nesta rosca gigante, que solta meleca e rosquinhas teleguiadas

ITENS

tiros altos

aumenta energia

"schwing" que destrói todos os inimigos da tela

vida extra

tiros permanentes

aumenta poder dos tiros

distorce a trajetória dos tiros

tiro grande

tiros teleguiados

tiros em três direções

VOCÊ ZERAR SUA ENERGIA VOLTA PARA O INÍCIO DA FASE. NOT!!!

ocê é um daqueles gamemaníacos traumatizados por lemingues e pelos ratos de Krusty's Fun House? *Prefere comandar criaturas mais inteligentes do que roedores tapados e suicidas ? Tudo bem, respeitamos seu ponto de vista. Mas não seja preconceituoso com* King's Arthur World. *Ele até que lembra um pouco Lemmings. Só um pouquinho, porque é muito, muito mais legal.*

Ao jogar King's Arthur World, *você tem que bolar verdadeiras estratégias militares para a conquista de reinos. Existem várias maneiras de alcançar cada objetivo, o que deixa rolar a criatividade. Com gráficos bonitos e desafio crescente, é um daqueles games que prendem a gente horas a fio na frente da TV. E quem puder ligar seu videogame num aparelho de som vai se deliciar com os efeitos surround trazidos no jogo.*

Fases

O jogo tem 23 níveis: 9 de treinamento (Training), 3 do Real World, 4 do mundo Goblin Underworld e 7 do mundo Cloud World. A cada nível completado (exceto para o treinamento) ganha-se uma password. E toda vez que você completa um mundo, aparece um chefinho para enfrentar, viu?

As fases ficam cada vez mais complicadas. Surgem até chaves para abrir passagens secretas e desbravar os subterrâneos dos reinos

KING'S ARTHUR WORLD/Jaleco			
Estratégia	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Tudo pelo Rei

Seu objetivo é ajudar o Rei Arthur a conquistar novos reinos. Para isso ele possui um exército formado por vários tipos de soldados: de arqueiros e construtores até cavaleiros e mágicos. Dependendo dos obstáculos e perigos enfrentados em cada reino, é preciso usar um tipo de soldado. O construtor, por exemplo, é capaz de erguer pontes. O mágico joga pragas nos monstros e inimigos mais difíceis, e por aí vai.

A cada missão, os exércitos têm determinada quantidade de soldad[os]. [Se] você não planejar a ação deles co[m cui]dado, muitos podem morrer em co[mba]tes, cair em armadilhas ou afogar-[se, e] você tem que recrutar outros para [cum]prir a missão. O reino estará defin[itiva]mente conquistado quando você c[onse]guir levar o rei em segurança até o [...] de cada reino - uma espécie de pe[...] reluzente.

Domine bem as funções

MOVIMENTAR O CENÁRIO - Use L para a tela rolar para os lados e R para fazer este movimento parar. Para a tela subir, use L+↑.

SELECIONAR PERSONAGEM - Use o Direcional para escolher os tipos de soldados disponíveis no menu e X para confirmar a escolha.

FUNÇÃO DO PERSONAGEM - Ao selecionar um personagem, o menu mostrará tudo o que ele é capaz de fazer. Use A para escolher uma função e [B] para fazer o personagem agir.

LOCALIZAR PERSONAGEM - Ape[r]te Y com o Direcional e o jogo va[i] localizar imediatamente um dos per[so]nagens que está na tela.

CONTROLAR O PERSONAGEM [-] Usando o Direcional para os lado[s] você dirige o soldado para onde qui[ser]. Depois, coloque o Direcional par[a] trás e eles param de andar.

... o rei em segurança até o pedestal de ... fase

✱FAÇA O REI APANHAR TODAS AS MOEDAS E O OURO QUE ENCONTRAR. ELES VALEM PONTOS E CONTINUES.

✱DEPOIS QUE O REI ABRE UMA PORTA, É MAIS SEGURO MANDAR UMA TROPA DE CAVALEIROS EXPLORAR O LOCAL PARA EVITAR SURPRESAS.

✱AS MAGIAS NEGRAS SÓ ATINGEM QUEM APARECE NA TELA. POR ISSO, MOVA O CENÁRIO ATÉ PEGAR O MÁXIMO DE ADVERSÁRIOS POSSÍVEL.

✱COLOCANDO O DIRECIONAL PARA CIMA AO USAR A CATAPULTA, VOCÊ FARÁ O PROJÉTIL IR MAIS LONGE.

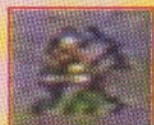
✱APERTE O B ENQUANTO ESTIVER MOVIMENTANDO O REI. ISSO ACIONA UMA PROTEÇÃO ESPECIAL PARA ELE.

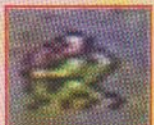
✱SE VOCÊ QUISER QUE UM SOLDADO VOLTE AO ACAMPAMENTO DEPOIS QUE TERMINAR SEU TRABALHO, BASTA APERTAR Y. UM NOVO PERSONAGEM SERÁ LOCALIZADO E O SOLDADO ANTERIOR DESAPARECERÁ DA TELA AUTOMATICAMENTE.

✱NO INÍCIO DO JOGO, VOCÊ PODE CONFIGURAR AS QUANTIDADES MÍNIMAS DE CADA PERSONAGEM DE QUE PRECISA. SUGESTÃO: 1 BARRELMAN, 6 ENGINEERS, 6 KNIGHTS, 6 ARCHERS, 1 SOLDIER , 1 WIZARD E 1 DARK WIZARD

Os personagens e seus poderes

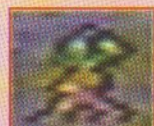
KING

O rei é o centro das atenções do jogo. Deve ser protegido o tempo todo, pois se ele morrer o jogo acaba. Em último caso, pode lutar contra os inimigos, mas é arriscado. O rei é o único que pode apanhar chaves, abrir portas secretas e acumular ouro. **SUAS FUNÇÕES SÃO: Render-se, Lutar, Abrir portas**

BARRELMAN

Este soldado é uma espécie de perito em explosivos. Ele carrega um barril de pólvora capaz de explodir armadilhas, paredes, portas e coisas que o próprio exército construiu errado. **FUNÇÃO: Detonar o barril**

ARCHER

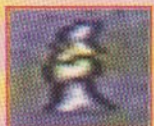
Os arqueiros conseguem combater inimigos à distância. Aperte B para fazê-los disparar as flechas. **FUNÇÕES: Flechada curta, Flechada média, Flechada longa**

KNIGHTS

Os cavaleiros são soldados que lutam com espadas. Ideais para enfrentar pequenos grupos ou inimigos isolados. **FUNÇÃO: Lutar**

SOLDIERS

Com seus escudos, estes soldados devem ser destacados para proteger o rei ou liderar grupos de ataque. **FUNÇÃO: Proteger**

ENGINEERS

Os construtores são os soldados mais versáteis. Use-os para vencer obstáculos. **FUNÇÕES: Arrombar, Construir catapultas, Erguer novo acampamento, Construir ponte, Construir plataforma**

WIZARD

O mágico branco funciona como curandeiro do exército, restaurando suas forças. **FUNÇÕES: Recarregar energia, Dar mais força, Dar proteção extra**

DARK WIZARD

Este só faz magia negra, ou seja: encantamentos e pragas que prejudicam o inimigo. **FUNÇÕES: Chuva de fogo, Tiro de fogo, Chuva de raios, Morte instantânea, Paralisação**

SUPER NES

Passo a passo, a conquista de um reino

Levar o rei até o pedestal

Mandar expedição de cavaleiros para limpar a área

Usar escudeiros para rebater as pedras

Mandar mágico negro detonar os inimigos

Arrombar a porta

Construir novo acampamento (isso encurta o caminho das tropas)

Construir uma escada

Deixar o rei num lugar seguro

EXHAUST HEAT 2

Não dá para não ficar frustrado com Exhaust Heat 2. *Apesar da grande velocidade do game, o jogo não convence. Parece um F-Zero meio travado. Você controla o seu carro em várias pistas no velho esquema de corrida. Até aí tudo bem. Só que o controle é muito fraco. É impossível deixar o carro na pista sem "beijar" os guard-rails. E como controle é tudo em um game de corrida,* Exhaust Heat 2 *é uma brincadeira de mau gosto.*

Logo que o jogo foi lançado havia uma grande expectativa. Afinal, com um chip extra nos moldes do Super FX, o game prometia ser um arraso. Mas o resultado foi medíocre. Nem os gráficos se salvam: são pouco definidos e muito repetitivos. O único ponto positivo do jogo é que ele fica mais legal a cada partida. Você pode dar um trato no carro para ele ficar mais competitivo. Mas não é fácil ficar jogando até o game ficar legal. Algumas pessoas gostaram de Exhaust Heat 2. *Nós achamos uma enganação da Seta. Só para variar, você decide!*

A coisa mais legal do game: dá para correr no sentido oposto ao da prova. Acerte os adversários para se divertir

Escolha um destes três carrões e voe baixo. A MacLaren é uma boa pedida

Envenene o seu carro comprando pneus, motor e muito mais. Mas você precisa de grana!

A largada é um ótimo momento para ganhar algumas posições. Aproveite!

A tangência das curvas é muito difícil. Não se estoure no medonho guard-rail

HIT THE ICE

Se você está atrás de um game de hóquei sério, fuja deste Hit The Ice. *O mais novo lançamento de esporte da Taito pode ser tudo, menos sério e comportado. O game se resume a uma partida de hóquei com três jogadores para cada lado, incluindo o goleiro. A perspectiva é horizontal e não convence. Mas o jogo tem o seu charme. Afinal, os "atletas" são uns sujeitos mal-encarados que não estão nem aí com a partida. O negócio deles é diversão.*

Os jogadores caem no chão, deitam e rolam. É uma verdadeira bagunça. Eles são gordos e desengonçados, não correm nada e ainda por cima chutam tão bem quanto beque de fazenda. É tudo tão ridículo em Hit The Ice *que não dá nem para ficar irritado. A saída é relaxar e se preparar para boas risadas. A Taito pode não ter feito um bom game de hóquei, mas conseguiu uma boa piada. Um bom game para alugar por pouco tempo. Divertido.*

Escolha qualquer um. Não se preocupe: todos são ruins

Tente controlar este brutamontes desengonçado. Tarefa ingrata...

Alguem sabe o que este cara está fazendo no chão? Piada é pouco

Marcar gol não é nada fácil. Portanto, comemore bastante

A briga é a parte mais engraçada do game. Que vença o melhor!!!

OUTLANDER

Mad Max chegou ao Super NES. A Mindscape acaba de lançar Outlander *para o 16 bits da Nintendo. É uma pena que esta versão não seja tão legal quanto o jogo original para Mega Drive. Apesar de os gráficos estarem legais, com direito a imagens digitalizadas e cenários inspirados nas areias escaldantes do deserto,* Outlander *não convence. A razão é simples: o game para SNES é muito menos real que o jogo para Mega.*

Um dos pontos fracos é a perspectiva do carro. Você se sente meio fora da ação, como se estivesse assistindo uma perseguição à distância. Se no Mega você via a direção ao guiar, no SNES não há nem sinal dela. Os movimentos da sua máquina são muito forçados. Às vezes ela balança demais, em outras faz umas curvas muito estranhas. Ou seja: nunca são perfeitos.

NA ESTRADA	
Y	acelera
B	metralhadora
L ou R	atira pela janela
A	míssil
X	Freia

NA CIDADE	
X	atira
Y	corre
A	soca
↓	pega item

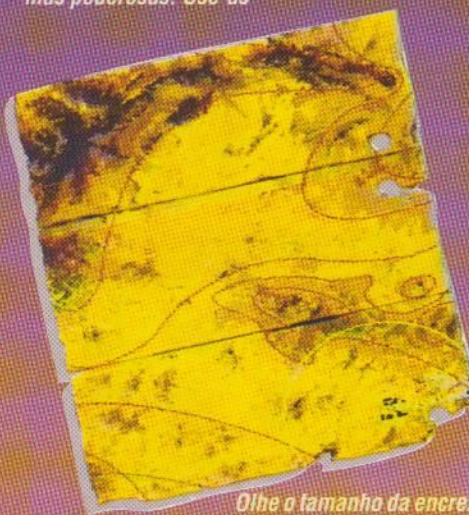
Vingança já!

A história por trás de *Outlander* é um pouco batida: amigos de um motoqueiro morto por policiais querem vingança. Mas eles são bem malucos e detonam nas ruas, atacando inocentes e culpados sem o menor pudor. O clima é fim de mundo total. Com estes caras na rua, não sobra pedra sobre pedra. E você não pode ficar por fora! Vá para as ruas acabar com a farra da moçada. E prepare-se para tudo!

Outlander rola na estrada e na cidade. Você começa comendo asfalto, com uma pistola e uma metralhadora. Mas só estas armas não dão conta do recado. Por isso, é uma boa você descolar itens no meio do caminho. É na cidade que dá para pegar mais itens, como mísseis, nitro e munição para as suas armas. Não deixe nem um passar batido: eles são vitais para a sua sobrevivência no mundo cão de *Outlander*.

Pé na estrada. Acelere e atire em tudo que ameaçar respirar. As janelas escondem armas poderosas. Use-as

Pegue os itens quando estiver dando um rolê na city. Cuidado para não levar chumbo grosso no meio da idéia

Se a coisa apertar, dê uma ré. É só colocar o Direcional para trás. Moleza!

Olhe o tamanho da encrenca! As linhas vermelhas mostram as áreas mais altas; as amarelas, ilustram o caminho que você já percorreu

ENTENDENDO O PAINEL

O seu painel é bem completo e fornece informações preciosas para uma boa partida. Veja só: ① Combustível ② Míssil ③ Nitro ④ Metralhadora ⑤ Pontos ⑥ Munição da 12 ⑦ Continues ⑧ Energia ⑨ Relógio que diz se a comida está envenenada

OUTLANDER/Midscape			
Ação	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

WING COMMANDER

Seleção de fases, invencibilidade e sound test - vá para a tela que tem as opções Start e Continue. Aí, aperte estes botões na seguinte ordem: B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A e Start. Depois deste trampo todo, você verá uma linda tela cheia de novas opções. Agora você pode escolher em qual missão começar, ficar invencível e ouvir as músicas que bem entender. Use esta manha esperta para acessar qualquer área do game e treinar para valer até ficar fera neste jogaço.

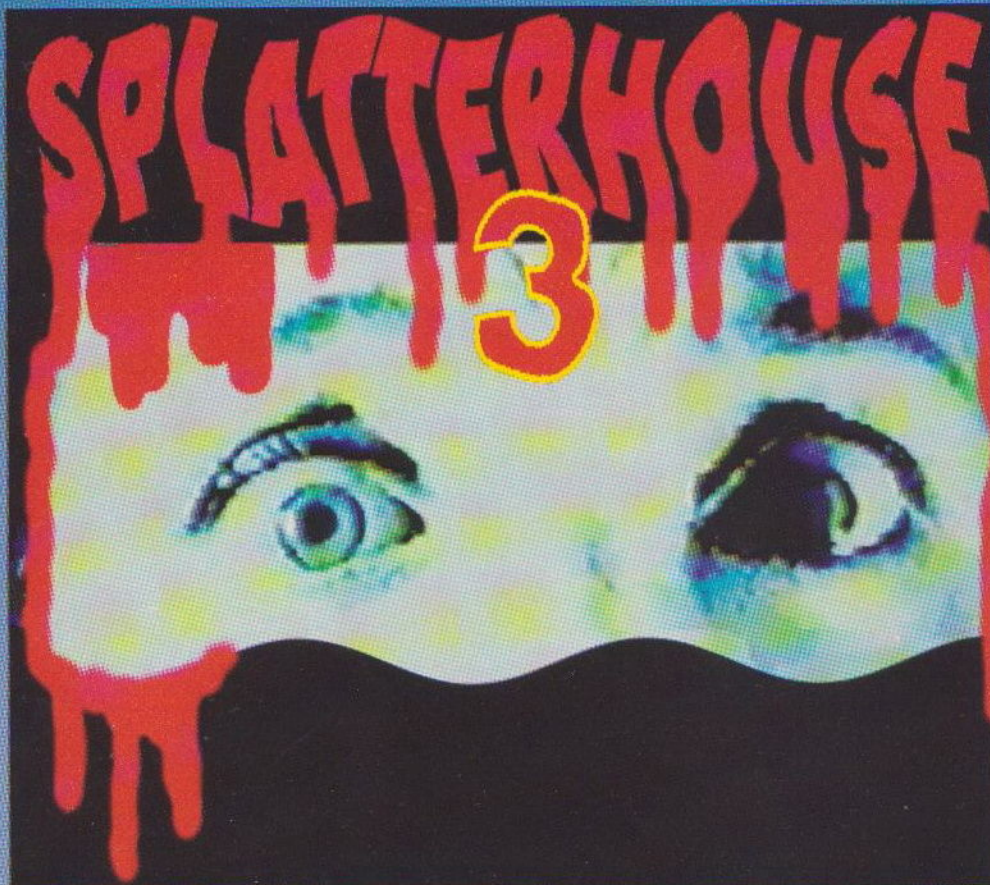
SUPER BUSTER BROTHERS

Seleção de fases - se você já perdeu a cabeça com este ótimo game de ação e estratégia, aqui vai uma manha da hora. Escolha o Tour Mode e vá para a tela de opções. Lá, aperte ←, →, →, ←, ↑ e ↓. O número da fase surgirá na tela. Use o Direcional para selecionar a fase em que deseja começar. Agora é só detonar!!!

STREET FIGHTER 2

Turbo na cabeça - que tal usar o cartucho original para ele ficar turbinado? É só ter o Game Genie e digitar o seguinte código: 1C65-DFOO

COMO CHEGAR À ÚLTIMA FASE DO SEU CARTUCHO PREFERIDO SEM FAZER MUITA FORÇA.

Game Genie é uma poderosa ajuda para derrotar os piores vilões do Mega Drive. Você começa da fase que quiser, ganha mais velocidade, mais armamentos, socos mais fortes, pulos mais altos e mais poder. Você pode até ter vidas infinitas. Basta conectá-lo ao seu Mega Drive como se fosse um cartucho e passar a usar até 5 desses efeitos especiais ao mesmo tempo.
Livro dos Códigos - Game Genie já vem com um livro com os códigos de mais de 50 famosos jogos do Mega Drive e instruções de como criar efeitos especiais inéditos através de novos códigos.
Genie Club - comprando um Game Genie você se torna sócio do Genie Club, recebendo em casa os códigos dos novos cartuchos da Tec Toy.
SONIC THE HEDGEHOG
MEGA DRIVE
GAME GENIE
16-BIT
POWER
ON
OFF
RESET
VOLUME
MEGA DRIVE II SEGA
CAMERICA
TEC TOY

Sangue, ação e estratégia. Splatterhouse 3 tem tudo isto e muito mais. Sempre com bastante sangue jorrando pelas paredes. A Namco caprichou nesta terceira versão de Splatterhouse. Os 16 Mega do cartucho não foram gastos em vão. Mais itens, mais golpes, mais mistérios. O game mais sangrento do ano é demais.

Neste terceiro (e último?) episódio, Rick precisa salvar a sua família inteira dos horrores da Splatterhouse, um casarão pra lá de malassombrado. Sua mulher (Jennifer) e seu querido filho (David) estão em apuros. Mãos à obra, Rick. Eles dependem de você.

Super Rick

Se o game está mais longo e difícil, Rick também tem poderes extras para enfrentar o sangue explícito. Ao coletar alguns globos (orbs), você aumenta o seu power. Basta acionar o seu "power-up" para Rick virar Super Rick, um cara com golpes poderosos. Só para dar água na boca: Super Rick consegue dar aquele maravilhoso pilão triplo do Zangief que racha a coluna de qualquer um. Animal é pouco!

Ao contrário dos dois primeiros *Splatterhouse*, este game não é linear. Você pode completar as fases do jeito que bem entender, com apenas uma condição: chegar ao chefe e destroçá-lo pedacinho por pedacinho. Para você se orientar numa boa, aperte Start e dê uma olhada no mapa.

Terror classe A

Se você acha este papo de sangue e terror uma idiotice anti-higiênica, tudo bem. *Splatterhouse 3* é um game cheio de sangue, mas lotado de ação. Golpes legais, inimigos sacanas e chefes chatinhos dão conta do recado.

Os gráficos são um capítulo à parte. Detalhado, macabro e sadicamente engraçado, o visual do game é um dos melhores que já pintaram no Mega. O som também é legal: teminhas de terror com um clima todo especial. *Splatterhouse 3* tem apenas um problema: seis fases. O game é tão bom que, se tivesse umas 20, não chegaria a cansar. Vá com tudo atrás desta pequena maravilha da Namco. E tenha ótimas noites sangrentas.

ARMAS AUXILIARES

Rick também pode detonar seus inimigos com algumas armas. Espada, facão, bloco de cimento, taco de baseball e machado são algumas das mais legais.

PASSWORDS

FASE 2	REISOR
FASE 3	ETLUB
FASE 4	TEKROH
FASE 5	RUATNC
FASE 6	PHENIX

GOLPES

Rick tem vários golpes legais. Veja os mais detonantes.

RICK NORMAL

GIRATÓRIA
A + B

CABEÇADA
Aperte A perto do inimigo

JOGADA
Aperte Direcional + A (de perto)

SUPER RICK

PILÃO TRIPLO
↑+ B

VOADORA
B, A + Direcional

MULTIBRAÇO
A + B

Só um toque: para o pilão funcionar melhor, dê um soco para desmontar a guarda do adversário e mande ver

ITENS

CORAÇÃO	recarrega energia
ESFERA AZUL	aumenta POWER
LIVRO	vida extra

FASE 1

Jennifer está com um verme indescritível nas entranhas de seu corpo. Nada bucólico, não?

CHEFE

Ele aparece com uma pessoa no canto da tela e gira em cima de você. Pegue-o de lado

Daí ele perde a cabeça e uma mão nojenta sai de dentro dela. Voadoras e mais voadoras nele!

FASE 2

Você começa na bela varanda do segundo andar. Daí, entra na casa e o pau come solto.

O chefe da primeira fase voltou em dose dupla. Cole-os no canto e dê porradas sem parar

CHEFE

Pule as enguias e o chefe aparecerá. Ele é um cara estranho: uma larva horrível

Vermes saem da sua cabeça. Encoste o chefão no canto e dê socos contínuos. É simples

FASE 3

O sangue continua escorrendo pelas paredes. A cena mais chocante rola no quarto de David.

Estes objetos não tiram energia, a não ser que você os pule. Desvie em ziguezague e não pule jamais

CHEFE

Este chefe é a melhor parte do game: um singelo ursinho de pelúcia. Não marque touca e detone-o

Surpresa! O urso vira fera, com garras e tudo. Quando ele abrir a boca, seja rápido e dê uma voadora

FASE 4

Lua cheia, terror total. A Dark Stone azucrina a paz da mansão. Ache-a para tudo voltar ao normal.

CHEFE

Um lindo cristal com um ser amarelo e preto aparece na sua frente. Desvie de suas investidas

Fique bem no meio da tela e aperte A + B para acabar com esta criatura que morde. Argh!

FASE 5

Esta tal de Dark Stone não dá sossego mesmo. Procure vidas extras por todos os cantos.

Use o pilão triplo para acabar com esta dupla dinâmica e pegar um reluzente coração. Ele será muito útil

Entre neste pequeno quarto para pegar o livro azul e descolar a vida extra. É a maior moleza da hora!

Estes fantasmas são muito espertinhos. E chatos! Acabe com um deles de cada vez e siga em frente

CHEFE

O quinto chefe é um cara estranho, com um neon azul. Ataque-o de perto, desviando sempre

O cara joga um cérebro em cima de você (!?!). Não se assuste e parta para cima dele

FASE 6

Bem agora que você esperava umas loucuras, decepção. Esta fase é de um chefe só.

Acabe com ele na base do pilão. Chegue perto, mas bem perto mesmo. Seja rápido e detone nos pilões

UAU! Uma caveirona que aparece e desaparece. Use o seu instinto para sacar o que fazer com ela. Boa sorte!

Você é Galahad, filho do cavaleiro Lancelot, famoso guerreiro que protege o Rei Arthur. Mas Miragom Cimmerian, um grande e poderoso feiticeiro, roubou um monte de objetos valiosos do rei e raptou a princesa. Sua missão é resgatar todos os pertences roubados e a filhinha do Rei Arthur. Este é o desafio deste novo lançamento da Tec Toy.

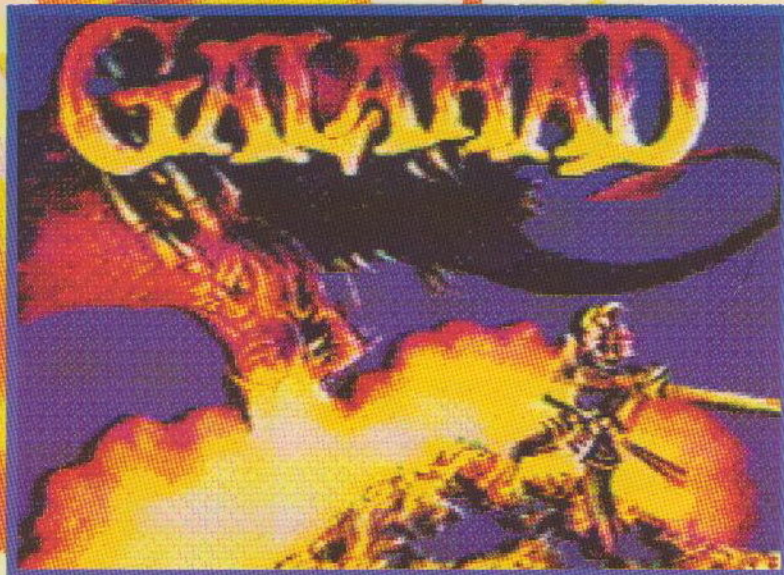
O lançamento de Galahad para Mega no Brasil acontece simultaneamente ao lançamento da versão para computadores Amiga, na Europa: coisa rara de se ver. E o game não faz feio: tem um bom desafio, gráficos e som legais.

Fases picadinhas

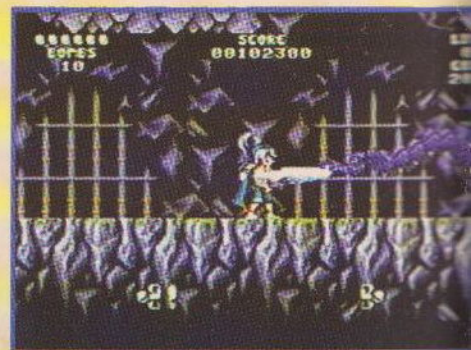
O jogo só tem 3 fases, mas elas são muito subdivididas. E o volume de itens para pegar é de lascar: haja mochila! Acompanhe o game até o final, com as passwords. Cuidado para não se perder.

Fase 1

Nesta fase, você tem de pegar uma chave, uma coroa, um ovo de aranha e um arco e flecha. Todos estes objetos estão dentro de cavernas. Não se esqueça de pegar as chaves delas antes de entrar.

No estágio 1-1, saque que há várias entradas nas paredes: uma delas dá acesso a uma caverna. É onde você encontra a chave. Para sair, pegue o portal. Na subfase seguinte, pegue a coroa dentro de outra caverna, onde também há uma vida extra escondida. Fique esperto com a cachoeira e com lanças que saem do chão. No estágio 1-3, dentro da caverna, detone as aranhas gigantes por trás e pegue o ovo da aranha.

Ao pintar esta carroça, suba nela e pegue uma carona

No estágio 1-5, debulhe este guarda e pegue o a... do rei

Caia neste buraco, pegue uma vida no baú e outra detonando o dragão que está no fundo

Detone este dragão da subfase 1-6, mas não ava... muito. Após tê-lo vencido, pegue o dente do dragão

Dentro da caverna da chave, cuidado com estes pêndulos

Pegue o arco e flecha no interior da caverna da subfase 1-4

Acabe com a raça desta aranha rainha, detonando primeiro a cara e depois o rabo e a barriga

MEGA

Fase 2 (password: ZXSP)

Nesta fase, você deve pegar um amuleto (na subfase 2-1), um pergaminho (na 2-2), uma máscara (na 2-3), um crânio (na 2-4) e uma adaga (na 2-5). No estágio 2-7, há uma fonte de grana no chão. Fique em cima e pegue 9.998 gold coins. E, na parede do desfiladeiro abaixo do chefe desta última subfase, há uma passagem repleta de caixas e uma loja.

No templo do estágio 2-3, empurre esta estátua e descubra uma passagem que leva até à máscara

Para prosseguir sua missão, empurre a segunda pedra para a direita

Na subfase 2-2, passe nesta loja e compre a espada Lion Blade por 3.000 gold coins

Elimine o Rei das Cobras na fase 2-4 e pegue o crânio

Para terminar a fase, detone este gatão. Se ele encostar em você, adeus vidinha!

Fase 3 (password: LVFT)

Na última fase do game, você vai ter que se virar para achar o livro mágico, um cetro, um cálice, um bracelete de prata, outra máscara e um coração. E também vai encarar o duelo final com o mago Miragom Cimmerian.

Logo de cara, não abra a primeira caixa que aparecer, pois há uma caveira fatal nela. Pegue o livro mágico mais à frente. Na subfase 3-2, você deve pegar o cetro. Escale os muros do castelo e fique esperto com as estátuas com dois braços. Pintam até lemingues na 3-3: ajude-os a escapar, detonando a pedra que impede a passagem dos pirralhos. Então, encontre o cálice neste estágio. Na 3-5, detone os dragões-lesmas e pegue a outra máscara especial.

Deixe estas três alavancas em posição horizontal para que você possa cortar caminho na hora de encontrar o portal

O bracelete de prata está no topo direito do estágio 3-4

Debulhe este felino gigante outra vez e pegue o coração

Acabe com Miragom e salve a princesa. Ele solta uns foguinhos em você, mas é moleza!

GALAHAD Electronic Arts e Psygnosis			
Aventura	8 Mega		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

GALAHAD TEM TRÊS NÍVEIS DE JOGO: TRAINNING, NORMAL E HARD

COMANDOS	
A	golpe de espada/ carrega energia da espada
B	pula
↓	entra em portas

HÁ VÁRIAS LOJAS DE EQUIPAMENTO E ARMAS. A MELHOR ESPADA É LION BLADE E A MELHOR ARMADURA É A MAGE ARMOUR

SEGURE O CONSOLE, A
E APERT

PORQUE A COIS

ARIAL MERMAID
BATMAN RETURNS
POWER ATLETE
ROLO
SUNSET RIDERS
SONICII
TARTARUGA IV

ALIEN STORM
AIR DRIVE
ARCH RIVALS
BARCELONA 92
BATMAN
BEST WARRIORS
CRUE BALL
CASTLE OF ILUSION
DAHNA
DANGEROUS SEED
DEVIL CRASH
DICK TRACY
EARNEST EVANS
FANTASIA
FIGTH WING MASTERS
GRANADA
GOLDEN AXE I
GOLDEN AXE II
HEAVY NOVA
JOE MADDEN
JORDAN X BIRD
KABUKI
KRUSTIS FUN HOUSE
MARIO LEMIEUX HOCKEY
MASTER OF WEAPON
MOONWALKER
NAKAGIMA
QUACK SHOT
ROLLER THUNDER II
RING SIDE ANGEL
SUPER SHINOBI
STREET OF RACES I
SHADOW OF THE BEST
SMASH TV
SLIME WORLD
SUPER MONACO GP I
SONIC
TURRICON
VERITEX
WESTLE BALL

ALIEN III
D. ROBISONS SUPR. COURT
EVANDER HOLLIFIELD
GREENDOG
SPIDERMAN
SIMPSONS X MUTANTS
TAZ MANIA
TENNIS 92
TURBO OUT RUN
WORLD ILUSION

AIRTON SENNA GP
ACQUATIC GAMES
BULLS X LAKERS
CHUCK ROCK
DE VOLTA P/ FUTURO
DINOLANDIA
ECCO DOLFIN
GLEN LANCER
HIT THE ICE HOCKEY
LAKERS X CELTICS
ROAD RUSH II
SUPER MAN
TALESPIN

AFTER BURNER III
AGASSI
BATLEOTOADS
CADASH
CAPITÃO AMÉRICA
CIBORG
DEADLY MOVES
F 22
GODS
NHLP HOCKEY
SUPER 2 X 1
STRIDER
THE TERMINATOR
WORLD CUP 92

AFTER BURNER
DESERT STRIKE
FLINTSTONES
JAMES BOND 007
JENNIFER CAPRIACCI
TENNIS
KID CHAMALEON
PREDATOR II
SUPER 2 X 1
SIDE POCKET
WORLD TROPHY SOCCER
TINNY TOON

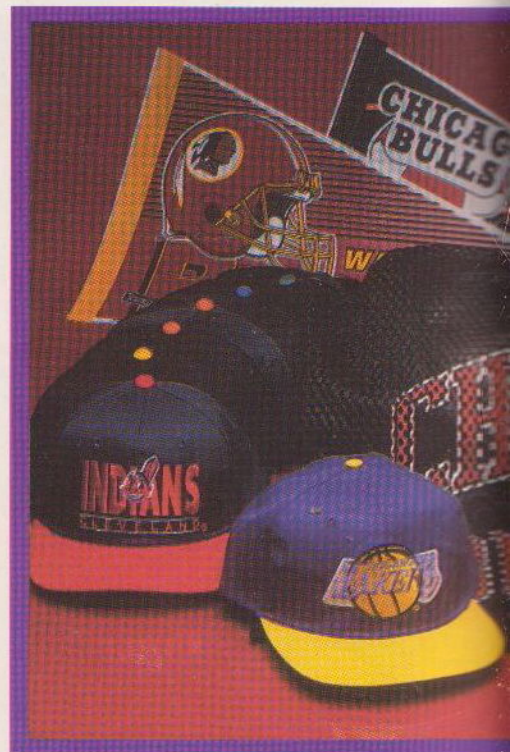
STREET OF RAGE II
TOP PRÓ GOLF
SUPER 3 X 1 SPORTS

CHAKAN
DOUBLE DRAGON
NINJA GAIDEN

MEGA DRIVE
US$
36,00

BEST OF THE BEST
CYBERCOP
G. LOOK
IMORTAL
LEMINGS
LOTUS TURBO CHALENGER
MAZIN SAGA
MC DONALD'S KIDS
OUT LANDER
OUT RUN 2019
SPLATTERHOUSE II
7 UP SPORTS
USA BASKET DREAM TEAM
X MAN

(CONSULTE)
STREET FIGHTER II
FATAL FURY
FLASH BACK

SUPER NES BABY US$ 160,00
SUPER NES COMPLETO US$ 200,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL, ENTREGAS SUPER RÁPIDAS

GRANDE QUEIMA DE CA

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 5º ANDAR

ARRE BEM O JOYSTICK
CINTO !!!
AI PEGAR FOGO...

BATMAN I
DJ BOY
DICK TRACY
ES-REVENGE
HOOK
INDIANA JONES
KING OF THE BEACH
NORT X SCUTH
PUNISHER
PIGUIM
ROBOCOP III
SOM SOM II
WORM

CAPITÃO PLANETA
F 1 - HERO II
POWER BLADE
ROBIN HOOD
SUPER CONTRA
SUPERMAN
TERMINATOR II

FLINTSTONES
FERRARI GRAND PRIX
GOAL
ROCKMAN V
SIDE POCKET
SIMPSONS
SUPER MARIO III
STREET FIGTHER II
TINNY TOON
TARTARUGAS III
US CHAMPIONCHIP X V.BALL
WACKI RACES

BARTMAN RADIO ACTIVE
BUG BUNNY
DARK WING DUCK
FLASH X BATMAN
GATO FELIX
SPIDERMAN
STREET FIGHTER III
TATARUGAS 2 X 1

CAÇADA AO OUTUBRO
VERMELHO
GUN FORCE
PRINCE OF PERSIA
STREET FIGHTER II

CHESTER CHETAH
COSMO GANG
DRAGON LAIR
DESERT STRIKE
F 1 SUPER DRIVING
SUZUKI
F ZERO
HOMOUNGOUS
HOOK
KING OF THE
MOSNTERS
JIMMY CONNOR'S
MICKEY MOUSE
NHLPA HOCKEY
NIGHT MARE
SIMPSONS
ROAD RIOT
ROBOCOP III
SKUL JAGGER
STAR WARS
SUPER SOCCER CHAMP
SUPER MARIO WORLD
SUPER DUNKSHOT
BASQUETBALL
SUPER DOUBLE
DRAGON
TINNY TOON
TENNIS AMAZING
TOP GEAR
TOM & JERRY
THE BLUES BROTHERS

ACROBAT MISSION
DARIUS
JOE MAC II
MAGIC SWORD
POWER ATLETE
ROAD RUNNER
RITUAL TURF
SPIDERMAN
STRIK GUNNER
SIMPSONS
SONIC BLASTMAN
TARTARUGA E MAIS 13
TÍTULOS, CONSULTE

ALIENS X PREDATOR
AXELAY
BATLETECH
BATMAN RETURNS
BEST OF THE BEST
BULLS X LAKERS
BLUMETL
CALIFÓRNIA GAMES
COOL WORLD
CHUCK ROCH
CONTRA III
FATAL FURY
FINAL FIGHT GUY
GOAL
GOLDEN FIGHTER
ICE HOCKEY II
JACK CRUSH
MAQUINA MORTÍFERA II
NBA ALL STAR CHALLENGER
NORT KEN
NORT FIGHTER
OUT OF THIS WORLD
OUT LANDER
RUSHING BEACH
SUPER SOCCER
SUPER PANG
SKY MISSIOM
SWORD OF DIABLO
SUPER F 1 HERO
USA BASKETBALL
WING COMANDER
VALKEN

DRAGON BALL
NIGEL MANSELL
HAMA MEA II

CHOS NA *TUTTI* GAMES.

J. 5 TRONCO CHAVE/FAX: *(011) 221.6722*

FLASHBACK

Antes que alguém diga que assassinamos este jogo, fique sabendo que estamos elucidando Flashback inteirinho nesta edição. Bem, Conrad já recuperou seu holocubo. Agora, ele precisa da máquina que lê o holocubo e devolve sua memória para poder vencer os alienígenas.

Flashback exige atenção. Não deixe de pegar as chaves que os guardas eliminados deixam cair. E nas passagens estreitas, pegue os itens e saia rolando. Não troque de tela correndo: se você cair num buraco, volta para o começo da fase ou para o ponto em que parou a gravação.

Veja agora as manhas de cada fase até o final.

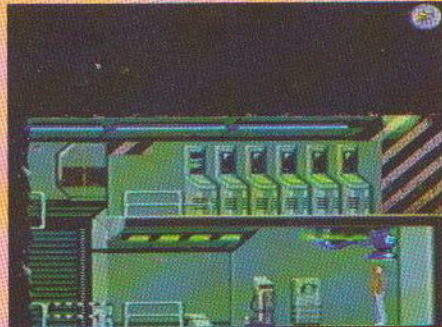
PARA SE TELETRANSPORTAR NUMA BOA, ARREMESSE O TELE RECEIVER NO LOCAL DESEJADO E ACIONE O TELE CONTROL. DEPOIS, NÃO SE ESQUEÇA DE PEGAR O TELE RECEIVER NO CHÃO

FASE 2 NEW WASHINGTON

Você tem de conversar com um tal de Ian: é o cara que tem uma máquina capaz de ler o Holocubo e recuperar sua memória. Depois, você descobre que deve ir à América e procurar um tal de Jack. Ele manda você descolar 1.500 credits para comprar um ingresso para o show de TV da Death Tower. Isso vai dar muito trampo!!

Vá para a África conseguir a carteira de trabalho (Work Permited). Volte para a Europa de metrô e encontre os terminais, cada um indicando um trampo. Faça as tarefas ao lado, na seqüência, para conseguir 2 mil credits. Você vai precisar para voltar a New Washington e comprar o ingresso da Death Tower com Jack.

1. *Pegar uma caixa (Parcel) na Ásia e entregar a uma agência de turismo na África;*
2. *Levar um ricaço africano, até a parte inferior da Área Restrita 2;*
3. *Detonar dois cyborgs com defeito na América. Converse com um policial para saber como fazer;*
4. *Você tem um minuto para consertar um gerador de New Washington. Use o Terminal Cardao chegar na sala principal;*
5. *Eliminar uns mutantes na Europa.*

No Centro Administrativo africano, dê o Id Card em troca da Work Permited

Para chegar ao gerador da Missão 4, utilize este teletransportador azul

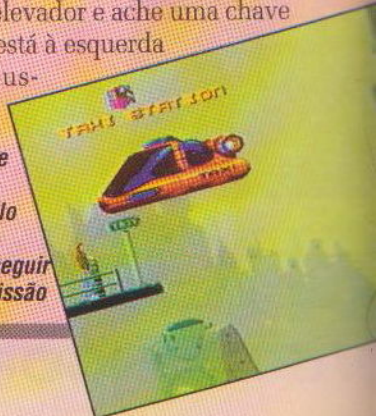
FASE 3 DEATH TOWER

Você foi parar no programa de TV da Death Tower, em que sua missão é chegar vivo ao topo da torre. Note que a principal atração do programa é você! No total, são oito andares. Atire nas bombinhas flutuantes, que te perseguem. No final do programa, você recebe o passe para ir até a Terra.

Você mandou balas no cyborg e ele está caído. Cuidado: ele só está fingindo estar morto

FASE 4 NA TERRA

No início, dê os papéis para a recepcionista. Vá detonando os inimigos que usam jatos propulsores. Ao entrar na base, detone o primeiro cyborg, pegue um elevador e ache uma chave que está à esquerda do lustre.

Utilize este veículo para prosseguir na missão

FASE 5 PRISÃO

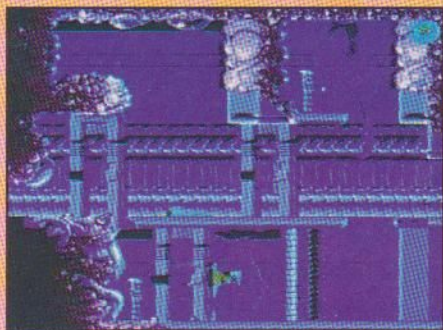
...h! Você foi aprisionado pelos extraterrestres, meu! E eles deixaram a porta da sua ...a aberta, mas você está momentaneamente desarmado.

...ure esta pistola no chão, perto do Save

...serve a seqüência da chama para subir sem se ...eimar

...objetivo é pegar o Tele Receiver e o Tele Control

FASE 6 PARADISE

De Paraiso, esta fase não tem nada. É onde você enfrenta o chefe dos alienígenas. E você deve explodir o planeta logo depois.

Para pegar a Atomic Charge, dê coronhadas na porta de baixo e pegue o item com o cara caído

No combate final, dê um tiro em cada bola do chefão. Cuidado com os capangas-meleca

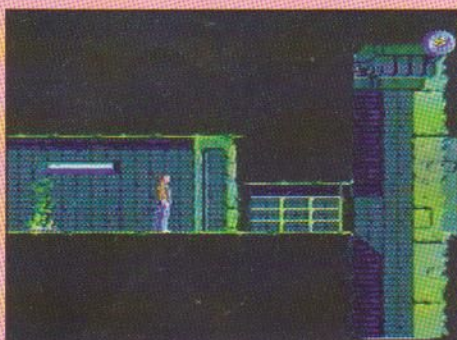
Mande chumbo neste cérebro, que pertence ao chefe alienígena

Após ter detonado o chefe, siga pela direita e deixe a Atomic Charge no andar superior...

Deixe o Tele Receiver perto da sua nave para ganhar tempo na fuga

... use o Tele Control, entre na nave e fuja rapidinho do planeta prestes a explodir

...a na parede e pule no lustre: eis que pinta ...ma passagem secreta sob a parede. Pegue o ...levador

Não tem jeito: pule na 1ª, na 2ª e na 3ª plataformas e quebre o vidro para entrar na base

Neste corredor, corra a milhão desta tocha...

DOUBLE DRAGON 3
THE ROSETTA STONE

Esta é a terceira edição da série Double Dragon. *Os dois games anteriores são bastante conhecidos e respeitados. Mas esse* Double Dragon 3 *é ... nojento! Os gráficos até que são idênticos às versões anteriores, mas os movimentos e os golpes são tão fracos que dá vontade de pedir o dinheiro de volta. Não há itens no decorrer do jogo, exceto uns nunchakus vagabundos, que você perde logo na primeira porrada que leva. Pelo menos* Double Dragon 3 *é farto em Continues: 25! Basta usar o Options.*

A história é manjada... Você, sozinho ou com outro jogador, deve encher de porrada um montão de inimigos, percorrendo o mundo a procura de uma tal Pedra Rosetta. Um velho oriental chamado Hiruko aparece de vez em quando para ajudá-lo. Os chefes de fase são difíceis e chatos demais. É martírio do começo ao fim!

OS LUTADORES

São praticamente iguais em poderes. Jogue com aquele que achar mais simpático e saque os golpes

BILLY E JIMMY

SÃO ESTRELAS DO GAME DESDE A PRIMEIRA VERSÃO.

Voadora - B + C
Torpedo - →, → + A para o lado do adversário

Chute com giratória - ↑ + C

RONEY E SUNNY

OS GRANDALHÕES DO GAME. E OS MENOS RUINS TAMBÉM.

Voadora - B + C
Chute com giratória - ↑ + C

Torpedo - → , → + A para o lado do adversário

SEIME E TAIME

SEUS TORPEDOS SÃO BONS. MAS LEVAM MUITAS BORDOADAS PORQUE SÃO BAIXINHOS E BARRIGUDOS.

Voadora - B + C
Chute com giratória - ↑ + C

Torpedo - → , → + A para o lado do adversário

MASAO E NUNIO

OS JUDOCAS DO GAME. SÃO BONS LUTADORES.

Chute para cima - ↑ + C
Torpedo - →, → + A para o lado do adversário

Voadora - B + C

Mesmice

Double Dragon 3 parece novela de televisão: o esquema é sempre o mesmo. Os inimigos se vestem de acordo com o lugar em que você está lutando. Há umas pegadinhas aqui, outras ali. Enfim, um jogo goiaba!

DOUBLE DRAGON 3 - THE ROSETTA STONE / Flying Edge			
Luta	8 Mega	1 a 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

NÃO CAIA NESTE BURACO ENTRE AS ESTEIRAS, SENÃO VOCÊ PERDE UM CONTINUE

NESTE TEMPLO JAPONÊS, CUIDADO COM OS ESPINHOS QUE SAEM DO TABLADO E COM AS LANÇAS DA PAREDE

QUE CHEFE PENTELHO! ALÉM DE ATIRAR SHURIKINS EM VOCÊ, ELE SE MULTIPLICA EM TRÊS

NESTE CORREDOR EGÍPCIO, CUIDADO COM A MÃO GIGANTE E COM O BLOCO QUE SAEM REPENTINAMENTE DO CHÃO

NO CAMINHO HÁ LOJAS PARA COMPRAR MAIS PERSONAGENS, PODERES E ENERGIA. MAS VOCÊ PAGA COM CONTINUES

OUT RUN 2019

OUT RUN 2019 / Sims			
Corrida			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Out Run 2019, produzido pela softhouse Sims, é um game absurdamente ruim. É como jogar um cartucho de Master num console de Mega Drive. Como jogo de corrida, é o game mais fantasmagórico que já surgiu. Um show de paus de sprite. Além disso, seu carrinho capota, mas depois continua andando. Você perde o controle em cima de uma ponte, mas cai na pista de baixo e prossegue numa boa. Assim não dá! Não tem graça game de corrida repleto de falhas gráficas, pois o realismo é item considerado indispensável pelos amantes deste estilo. Além disso, Out Run consegue ter fundos de tela mais absurdos ainda: na mesma pista, você passa por cenários com ruínas gregas e pirâmides egípcias logo adiante, isto só pra você ter uma idéia. Out Run 2019 é mais abrangente que slide de aula de Geografia.

Mas se você não é um cara muito exigente, saiba que Out Run 2019 segue todos os padrões convencionais, exceto o de qualidade. O jogo tem quatro estágios, em que você corre sempre contra o relógio. Tem umas curvinhas vagabundas, uns obstáculos borrados... Ah! E o câmbio não mudou: continua com duas marchas como nas versões anteriores (normal ou turbo). Mas tem o câmbio automático para as meninas.

COMANDOS

A	frear
B	acelerar
C	câmbio
Start	pause ou retirar carro da corrida

NO MEIO DA CORRIDA, CASO SE CONVENÇA DE QUE ESTE JOGO É UMA PORCARIA, VOCÊ PODE SAIR DA PROVA

OUT RUN 2019 TEM TURBO AUTOMÁTICO. ELE ENTRA EM AÇÃO DEPOIS DE 590 KM/H

Manhas de pilotagem

Out Run 2019 é apropriado para aqueles dias em que tem horário eleitoral na TV: você termina o jogo um pouco antes do fim do programa dos políticos e sua mãe não perde nenhum trecho da novelinha. O desafio é muito goiaba, um insulto à inteligência do jogador. Não se esqueça de que você perde tempo causando colisões.

Em pontes e viadutos, fique sempre alerta com o pé no freio

Não encoste nas placas, pois você roda e perde tempo

Não esbarre nestas placas CAUTION, pois elas fazem você capotar

Nos túneis, aproveite para pisar fundo, pois você nunca roda nem capota

No terceiro estágio, pegue a rampinha e vá para a pista de cima para cortar caminho

TINY TOON ADVENTURES

Fase de bônus - no fim da primeira fase, não encoste no Gogo Dodo logo de cara. Pule-o, siga em frente e encontre um pequeno círculo colorido que dá acesso a uma chocante fase de bônus.

ECCO THE DOLPHIN

Passwords - se você anda meio atrapalhado com este game que tem um visual pra lá de Jacques Costeau, relaxe. Anote estes códigos de lambuja e mande ver.

The Undercaves - UYNAINCC
The Vents - FKWLACCA
The Lagoon - NDRBRIKR
Ridge Water - HYAUGFLV
Open Ocean - FNCQWBMT
Ice Zone - DWFFZBMV
Hard Water - QGDJRQLA
Cold Water - MCLFRQLW

REVENGE OF SHINOBI

Vidas infinitas - eis um código de Game Genie da hora pra você jogar sossegado. Anote aí: ACTT-BA4Y & ACRT-BA32

NINTENDO

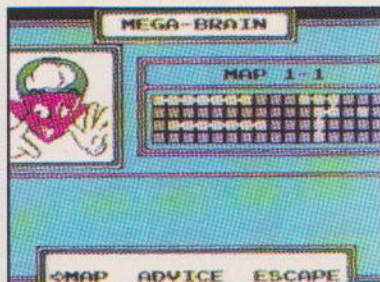
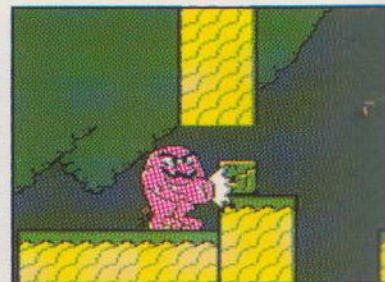
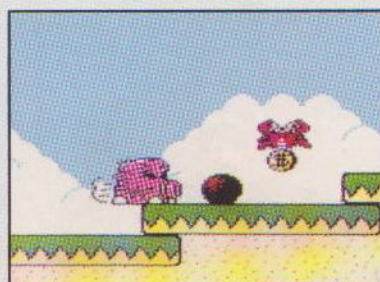
O desenho animado deste alienígena boa praça pintou há pouco tempo na TV brasileira. Nos States, Widget já é um velho conhecido da galera e tem seu próprio game faz algum tempinho. Se você está curioso para conhecer o jogo do personagem, aí vai. Mas saiba que, apesar de simpático, Widget é um carinha superdevagar. Anda num passinho de tartaruga e pula muito pouco. Sua pistola de bolhas intergalácticas não é nenhuma metralhadora: são necessários vários tiros para despachar os adversários. Resumindo o papo, o game é dificilzinho. Daqueles que você precisa tentar, tentar, insistir e nunca desanimar.

Guardião

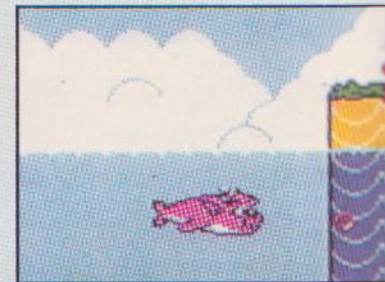
Widget é um ser do Planeta Púrpura treinado para ser guardião da Terra. Um dia, ele é acidentalmente mandado para o nosso planeta e se vê obrigado a botar a mão na massa. Pinta um caminhão de problemas para ele resolver, salvando os seres da Terra dos mais variados perigos.

QUANDO SUAS VIDAS ACABAM, O JOGO DÁ UMA PASSWORD PARA VOCÊ RECOMEÇAR DA FASE ONDE PAROU

TRANSFORMAÇÕES

Como no desenho animado, Widget tem o poder de transformar-se em seres ou objetos para enfrentar melhor os obstáculos. Aperte Select e a tela de transformações aparecerá, mostrando as opções disponíveis.

Mega Brain é um conselheiro . Ele mostra o mapa da fase (Map), dá conselhos (Advice) e leva você de volta ao começo do jogo (Escape)

Ao transformar-se neste monstro, Widget é capaz de tirar blocos de seu caminho. Mas o personagem é muito lento

Widget transforma-se em canhão para detonar obstáculos mais difíceis. Só dá para usar três tiros por vez

Widget-pássaro escapa de todos os perigos no solo e ainda pode atirar em pleno vôo. Basta apertar o B

Transformado em ratinho, o alienígena consegue passar por lugares estreitos e difíceis

Só com a transformação em golfinho o alienígena pode entrar na água. Para jogar bolhinhas, aperte B

AS TRANSFORMAÇÕES GASTAM A ENERGIA DO MEDIDOR M.P (MAGIC POINTS). SÓ O MEGA BRAIN NÃO GASTA NADA

ITENS

O pequeno recarrega duas barras de energia. O grande enche todo o medidor

A pequena recupera duas barrinhas do medidor Magic Points; a grande recupera quatro

Aumenta o poder de tiro

Aumenta o tamanho do medidor de energia

Vida extra

Dá pontos

TENTE A PASSWORD 323174. COM ELA, VOCÊ JÁ COMEÇA O GAME DEPOIS DA PRIMEIRA FASE, E PODE ESCOLHER AS FASES SEGUINTES NA ORDEM QUE QUISER

Street Fighter 4

STREET FIGHTER 4 / Pirata sem-vergonha	
Luta	1 ou 2 jogadores

Parece piada, mas não é. Os piratas atacam novamente para lançar mais um gamezinho safado na linha Street Fighter. *Além de pegar o nome do jogo emprestado da Capcom, os caras ainda conseguiram fazer a pior versão pirata do game. Já está mais do que na cara que a Capcom deveria ter lançado uma versão de* Street Fighter 2 *para Nintendo 8 bits. Como não dava (ou a própria Capcom não quis), a Lei da Selva dos piratas conseguiu mais uma proeza. Depois de SF 2, SF 3 e do ridículo Mario Fighter, chegou a vez do não menos ridículo SF 4. Isto mesmo: 1, 2, 3, 4. Não se assuste. Do jeito que as coisas andam, podemos esperar um* Street Fighter 20 *na parada.*

Jogo Cover

Além de safado e mal-feito, este SF 4 é burro. São dez personagens e dois chefes. Até aí, tudo legal. Só que, dos dez lutadores que você pode escolher, quatro são iguais ao Ryu, dois são sósias da Chun Li e dois são cópias fiéis do Guile. É uma verdadeira piada. Afinal, o jogo não tem dez lutadores diferentes. Tem uns quatro ou cinco, sem contar os dois chefes (que, aliás, são quase iguais).

Os nomes dos personagens parecem saídos de um pesadelo sem graça: Ranboo, Stalong e outros menos cotados. É tão babaca que fica engraçado. O único momento bem-humorado do game é a presença de duas coelhinhas de Playboy. São elas: Tracy e Bunny.

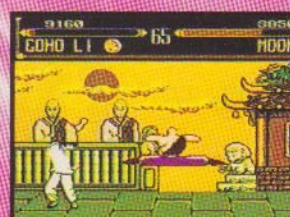
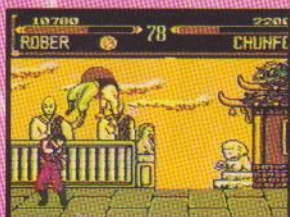
Golpes rápidos

Apesar de todos estes defeitos, SF 4 pode ser uma boa diversão. Afinal, luta é luta e porrada o game tem de montão. Os gráficos não são legais, mas não atrapalham. E os golpes são mais fáceis de executar. Pelo menos isso. Um conselho de amigo: não compre esta fita. Junte uma galera esperta, alugue o cartucho e faça um torneio de pancadaria.

Estes são os dez lutadores de SF 4. De cima para baixo e da esquerda para direita, temos: Tracy, Goho Li, Moon, Ranboo, Chunfo, Rober, Pasta, Stalong, Bunny e Cliff

Tracy é Chun Li com Guile. Saque este mortal: ↓, ↑ + B

Ranboo é o Rambo cover: ridículo. Mas sua voadora é fatal: ← + B

Goho Li é Ryu total. Com direito a Dragon Punch e tudo: →, ↓, ↘ + A

Moon tem nome de lua, mas não é nada delicado. Giratória: ↓, ↙, ← + B

Chunfo é sósia de Moon. Ele dá um belo pulo no adversário: ↑ + Diagonal

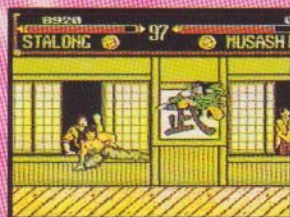
Rober (e não Robert) é mais um Ryu, só que torto. Magia torta: ↓, ↘, → + A

Pasta tem nome de macarrão! Chegue bem perto e aperte A e jogue seu adversário para longe

Cliff é mais um Ryu que não deu certo. Rasteira: ↓ + B

Stalong não é o Sylvester! Dê este golpe louco: ←, → + A

Bunny é a gatinha de Playboy. Magia tripla: ↓, ↘, → + A

O primeiro chefe é bem invocado. Seu nome é Musashi. Ataque e corra, porque o cara é rápido pacas

O segundo e último chefe é Conbon, um Musashi cover, com uma diferença: ele é bem mais rápido

MOSTRE QUE VOCÊ É THE BEST!

2º CAMPEONATO BRASILEIRO NESCAU DE GAMES

SÃO 4 CATEGORIAS PRA VOCÊ DETONAR!

OUT RUN (EUROPA)

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

ROAD RUNNER'S (PAPALÉGUAS) DEATH VALLEY RALLY

TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

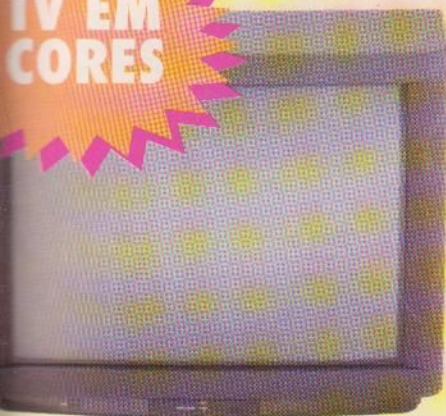
COMO PARTICIPAR

Envie uma foto da sua TV que mostre o seu melhor "score" até o dia 09/07/93. Você pode concorrer em quantas categorias quiser!

COMO VAI ROLAR

Os 12 melhores — 3 em cada categoria — estarão classificados para a GRANDE FINAL a ser realizada no Playcenter, em São Paulo, nos dias 24 e 25/07/93. Você não vai ficar de fora, vai?

PRÊMIOS ANIMAIS!

TV EM CORES

SEGA CD

SUPER NES

BONÉS

ASSINATURAS DE REVISTAS

CAMISETAS

1º Lugar - TV • Sega CD • Boné • Assinatura • Camiseta
2º e 3º Lugares - Super Nes • Boné • Assinatura • Camiseta
4º ao 12º Lugares - Boné • Assinatura • Camiseta

REGULAMENTO:

1. O 2º Campeonato Brasileiro Nescau de Games é aberto a todas as pessoas que dele queiram participar, sem limite de idade.
2. Cada competidor poderá participar em uma ou mais categorias, bastando enviar fotos e cupons separados e identificados com a categoria escolhida e o "score" final do jogo.
3. Só serão consideradas válidas as fotos que estiveram nítidas e com "score" legível.
4. As fotografias devem ser enviadas até o dia 09/07/93 para o 2º Campeonato Brasileiro NESCAU de Games, à av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - São Paulo - SP.
5. Participarão das finais os 3 melhores competidores com os maiores "scores" em cada categoria.
6. Os 12 finalistas virão a São Paulo disputar a grande final do Campeonato, com todas as despesas de transporte e estada pagas e com direito a um acompanhante por competidor.
7. A grande final será disputada no PLAYCENTER, em São Paulo, nos dias 24 e 25/07/93.
8. Os 12 finalistas receberão como prêmio de participação: bonés, camisetas, diplomas e uma assinatura semestral da revista AÇÃO GAMES.
9. Os 3 primeiros classificados receberão ainda:
1º Lugar - 1 TV • 1 Sega CD • 1 Boné • Assinatura • Camiseta • Diploma
2º Lugar - 1 Super Nes • 1 Boné • Assinatura • Camiseta • Diploma
3º Lugar - 1 Super Nes • 1 Boné • Assinatura • Camiseta • Diploma
10. Todos os semifinalistas serão avisados por telefonema/telegrama e terão seus nomes publicados na edição nº 41 da revista AÇÃO GAMES, que trará a cobertura completa das disputas finais.
11. Os cupons de participação devem vir preenchidos de forma clara e legível. Não há necessidade de estragar a sua revista AÇÃO GAMES recortando o cupom, bastando um xerox ou cópia do mesmo em folha à parte.
12. Esta promoção é exclusivamente esportiva e cultural, sem envolver qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes nem vinculação destes à aquisição ou uso de qualquer bem e aberta a toda e qualquer pessoa que queira dela participar, exceto funcionários e parentes de funcionários da Editora Azul. Conforme Lei nº 5768, decreto 70951, art. 30.

COMO FOTOGRAFAR:

1- Não use flash, de maneira nenhuma.
2- Escureça a sala o máximo possível.
3- Centralize a tela no foco de sua câmera. Use um tripé ou apóie num lugar firme, como uma mesa.
4- Prefira filme colorido de ASA 100, para evitar granulações e distorções de imagens.
5- Verifique, no visor da câmera, se a tela está totalmente enquadrada.
6- Quando possível, pause o jogo. Assim você poderá analisar e enquadrar melhor a foto.
7- Caso a câmera permita uma regulagem manual de velocidade, use uma velocidade abaixo de 30. Se houver a opção TV, use-a.
8- Preste muita atenção na hora de focalizar. Veja se a tela está bem nítida.
9- Faça sempre mais de uma foto, variando o diafragma.
10- Você pode usar qualquer tipo de máquina fotográfica, desde que ela seja capaz de produzir fotos com nitidez. É indispensável também que sua TV tenha uma boa imagem.

NOME ....
....
ENDEREÇO ....
....
CIDADE ....
CEP .... ESTADO ....

REALIZAÇÃO: REVISTA AÇÃO GAMES

APOIO:

PATROCÍNIO: Nestlé NESCAU ENERGIA QUE DÁ GOSTO

AÇÃO

TOXIC CRUSADERS

COMANDOS

Botão A	pulo
Botão B	ataque (tiro ou vassoura)
Select	ataque mais forte (tiro ou vassoura)

Thrash. Você já ouviu esta palavra. O rock pesado do Sepultura é thrash. Aqueles filmes de produção vagabunda com monstros mal feitos são thrash. Você pode até conhecer a palavra. Mas nunca sentiu na pele o que ela significa. Toxic Crusaders veio para você saber como é.

Thrash é um termo inglês que quer dizer pular, espancar ou bater. Junto com trash (que quer dizer lixo), virou gíria para se referir a produções baratas, cheias de elementos estranhos e nojentos. Quanto mais gosmento melhor. E gosma é o que não falta em Toxic Crusaders. Um game com gráficos fuleiros e de definição borrada, suja. Toxic não é relaxado por acaso. O jogo é assim por causa da estética do lixo, da sujeira e da diversão desencanada. O maior barato.

História Maluca

Os filmes thrash têm história sem pé nem cabeça. E *Toxic Crusaders* é assim. Um cara, Melvin Junko, estava dando um rolê pela Fábrica de Produtos Químicos. E de repente ele encostou num produto supertóxico chamado Grossolium 90 e se transformou em Toxie, um mutante todo deformado. Um cara grandão e bobão, com poderes sobrehumanos.

Mas Toxie não se rendeu ao entediante mundo da meleca. Ele formou uma gangue podrona com uma moçada de outras turmas. Metaleiros, drogados e assassinos: só gente fina. Eles estão a fim de recuperar o tempo perdido e passar uma imagem de gente boa. Para isto, resolvem combater o Doutor Killemoff e sua gangue, que sequestrou a namorada de Toxie, Yvonne.

Vassouradas na cabeça

É assim que rola *Toxic Crusaders*. Você cruza ruas, fábricas e outros becos escuros para varrer a turma da meleca da sua cidade. Para não deixar o clima podrão de fora, você pode dar vassouradas ou socos nos seus inimigos. Sem brincadeira: a sua vassoura tem a manha de atirar nos outros.

Vamos lá Toxie, sua namorada foi raptada. Ela precisa de você. Acabe com os reis do crime e salve a sua amada. O submundo do submundo confia em você. Entre com o pé direito na zoeira da cultura thrash. Bem-vindo ao reino da meleca explícita!

LOUCURA TOTAL!

ATÉ O SEU CORAÇÃO DE ENERGIA É VERDE, FEITO DE MELECA. É MOLE?

Saque só: o game tem seis fases

Descole duas vassouras no meio do caminho e ela começará a atirar

Chefão da fase 1: É um monstrão de meleca. Cole nele e pule para dar porradas na sua cara. Conte até três e mande ver

Na segunda fase, há coisas que entram com tudo janela adentro

Chefe da segunda fase. Ele chega com uma moto enorme. Fique no canto da tela, pule e dê um soco na cabeça dele. Mas tome cuidado!

PASSWORDS

Toxic Crusaders é thrash, mas não é sacana. A opção password pode levá-lo direto para a sexta e última fase do game. Para não tirar a graça, damos apenas as cinco primeiras. Anote aí.

Fase 2	3276	Fase 4	3815
Fase 3	7525	Fase 5	7011

Só um toque: as passwords são personalizadas. Estas da lista acima são apenas algumas opções legais

MEGA DRIVE	US$
BARCELONA 92	14,00
BATLEOTOADS	19,00
BATMAN III	20,00
BATMAN O RETORNO	18,00
CAPITÃO AMÉRICA	18,00
CHAKAN	28,00
CYBORG	21,00
DOUBLE DRAGON III	28,00
F 22	18,00
FATAL FURY	40,00
FLASBACK	41,00
FLINTSTONES	20,00
GOLDEN AXE II	15,00
JAMES BOND 007	22,00
JAMES POND II	15,00
JUJU	16,00
MC DONALD'S II	28,00
NBA BASQUETBALL	14,00
NINJA GAIDEN	28,00
OUT RUN	28,00
PAPER BOY II	30,00
POWER ATLETE	18,00
ROAD RUSH II	20,00
SHADOW OF THE BEAST II	28,00
SONIC II	17,00
SPLATTER HOUSE III	46,00
STREET OF RAGE II	21,00
TARTARUGA NINJA IV	17,00
USA BASQUETBALL	28,00
X MAN	26,00

SUPER NESS	US$
ALIEN X PREDATOR (ALT)	32,00
BASEBALL II	25,00
BATMAN II O RETORNO	32,00
CONTRA III (ALT)	27,00
DESERT STRIKE (ALT)	26,00
FAMILIA ADANS II (ALT)	36,00
FATAL FURY (ALT)	23,00
FINAL FANTASY II	55,00
GOLDEN FIGHTII (ALT)	25,00
JOE MAC II (ALT)	24,00
M. MOUSE - MAGIC QUEST (ALT)	23,00
NBA ALL STAR (ALT)	33,00
NIGEL MANSELL	32,00
POWER ATLETE (ALT)	22,00
PRINCE OF PERSIA (ALT)	24,00
RAMMA MEIA II (ALT)	40,00
RIVAL TURF (ALT)	26,00
ROOD RUNES(PAPA LEG. ALT)	23,00
SOCCER CHAMPION	28,00
STREET FIGHTER II½ (ALT)	37,00
TERMINATOR (ALT)	33,00
TINY TOON (ALT)	23,00
TOM & JERRY (ALT)	23,00
TOP GEAR (ALT)	23,00

NINTENDO	US$
AYRTON SENNA	21,00
BAR 777	19,00
BATMAN RETORNO	20,00
BEST OF THE BEST	20,00
PRINCE OF PERSIA	19,00
STREET FIGHTER II	20,00
STREET FIGHTER III	20,00
STREET FIGTHER IV	22,00

APARELHOS	US$
MEGA DRIVE	165,00
MEGA GENESIS	160,00
SUPER NESS (BABY)	170,00
SUPER NESS (COMPLETO)	220,00

SOLICITE NOSSA TABELA
POR FAX OU CORREIO

AGORA TAMBÉM!

ANTECIPE SEU PEDIDO

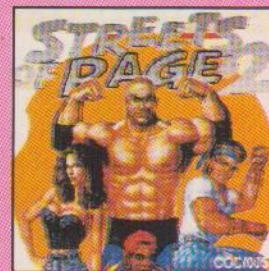
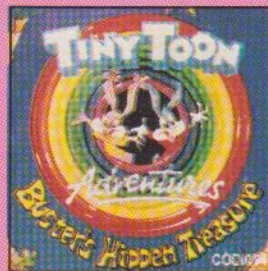
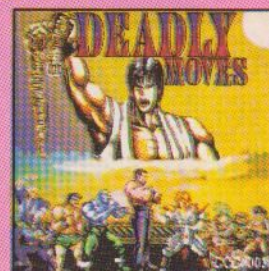
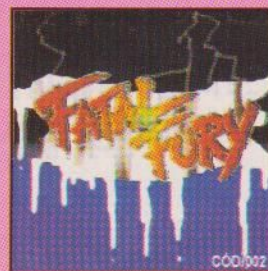
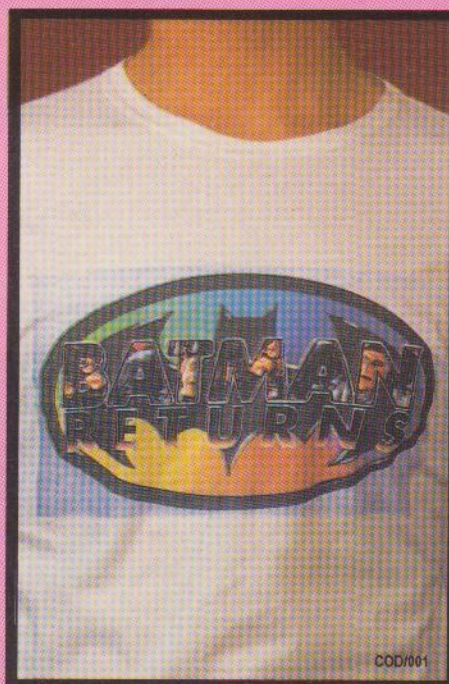
APROVEITE!!!

A CADA 380 DOLARES EM
COMPRAS GANHE UMA
CAMISETA
A SUA ESCOLHA

**ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES
DE CRÉDITO
(INCLUSIVE POR TELEFONE)**

NÃO
OGUE
APENAS,
VISTA ESTA
EMOÇÃO.
ADQUIRA
AS MAIS
TRANSADAS
CAMISETAS

NA COMPRA DE 4 CAMISETAS GANHE
15% DE DESCONTO E CONCORRA A UM
"SUPER NINTENDO"

ALÉM DOS TÍTULOS ACIMA TEMOS MAIS DE 500
TÍTULOS A SUA ESCOLHA.

**HORARIO DE ATENDIMENTO:
DAS 9:00 AS 20:00hs DE 2a a 6a FEIRAS**

AOS SÁBADOS DAS 9 as 15hs

AV. PAES DE BARROS, 3.687 - V. PRUDENTE - SÃO PAULO - SP - CEP 03115 - FONE/FAX: (011) 272.2366
SUPORTE (011) 570.9032 - PLAY SCORE - FORTALEZA (CE) FONE/FAX: (085) 224.5257 - 224.7147

ACE OF ACES

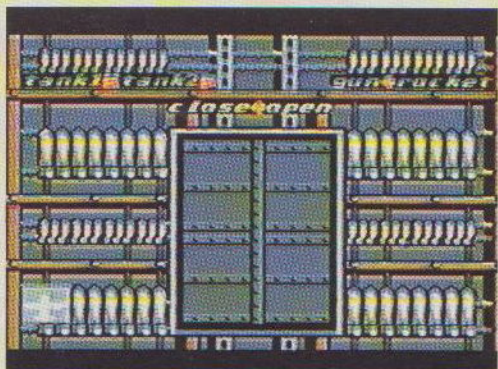
Até o Master System entrou na moda dos simuladores de combate aéreo. O visual e recursos sonoros deste game são muito limitados, mas em compensação a U.S. Gold caprichou bastante no realismo. Pilotando seu avião B-38, muito usado na Segunda Guerra Mundial, você poderá controlar coisas como rota, velocidade, potência dos motores ou movimento dos flaps. É muito mais complicado do que pilotar After Burner, *por exemplo.*

ACE OF ACES / U.S. Gold	
Simulador	1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

As missões

São três tipos de missões à sua escolha. Na Dogfight, o objetivo é destruir todos os aviões inimigos. As missões Train e U-Boat são de bombardeio de alvos terrestres. Nestes dois casos, é muito importante orientar-se pela bússola no painel do avião e com o mapa fornecido pelo game. Para a missão de combate aéreo, você tem as opções de armas gun e rocket. Já para os bombardeios terrestes, estão disponíveis aquelas bombas grandes que fazem o maior estrago no chão.

Apertando os dois botões junto com ↑, o jogo lhe mostra o mapa do território sobrevoado. Localize seu alvo e trace a rota

Aperte ↓ + 2 para o jogo mostrar o compartimento de bombas do seu avião. Para escolher entre as armas gun e rocket, segure o botão 1 e use o Direcional para os lados. Faça o mesmo para escolher o tanque de combustível (tank 1 ou 2) e abrir ou fechar a porta das bombas (close ou open)

ENTENDENDO O PAINEL

Ace of Aces procura ser fiel aos simuladores de vôo nos mínimos detalhes. Um deles são os três ângulos de visão que você tem a partir da cabine de seu avião: a frontal, a do lado direito e a do lado esquerdo. Assim, você tem mais facilidade para localizar seus inimigos. O painel de instrumentos na visão frontal é diferente dos que aparecem nas visões laterais. Agora, é bom entender direitinho como interpretar os instrumentos deste painéis.

PAINEL FRONTAL

OS INSTRUMENTOS DESTE PAINEL SÃO APENAS PARA LEITURA

Indicador de danos Mostra as partes do avião que sofreram danos

Bússola Fique de olho nela para não sair da rota. Ao virar o avião para os lados, você corrige a direção

Velocímetro Indica a velocidade aproximada

Altímetro Indica a altura do avião em relação ao chão. Quando você está muito baixo, soa um alarme

Radar Fique ligado nele para sacar quando um inimigo se aproxima

PARA ACIONAR A VISÃO LATERAL, APERTE 2 JUNTO COM O DIRECIONAL PARA O LADO DESEJADO

PAINEL LATERAL

OS COMANDOS DESTE PAINEL PODEM SER OPERADOS POR VOCÊ. COM O DIRECIONAL, COLOQUE A SETINHA VERMELHA AO LADO DO COMANDO EM QUE QUER MEXER. PARA DESLIZAR PARA CIMA E PARA BAIXO AS ALAVANCAS DOS CONTROLES, USE 1 + ↑ OU ↓

RPM Controla a velocidade do motor

Boost Controla a potência do motor

Trim Controla o ângulo de direção da nave

Fuel Corta o combustível do avião

Gear Trem de aterrissagem

Flap Move os flaps do avião

SUPER KICK OFF

A Tec Toy está lançando um dos games prediletos da galera que curte Master System na Europa. É Super Kick Off, *um jogo de futebol cheio de opções que promete fazer a cabeça da moçada.*

No game, você disputa uma partida simples ou um campeonato inteiro. Os times vêm de Inglaterra, França, Alemanha, Holanda, Suécia, Espanha, Itália e Brasil. Dá para jogar um campeonato regional ou uma Copa do Mundo. E o mais legal é que você pode escolher entre sete línguas diferentes. Do português ou espanhol a inglês, alemão, francês, sueco e holandês. Um verdadeiro dicionário de idiomas!!!

Controle capenga

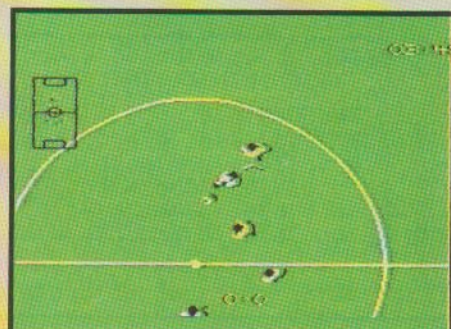
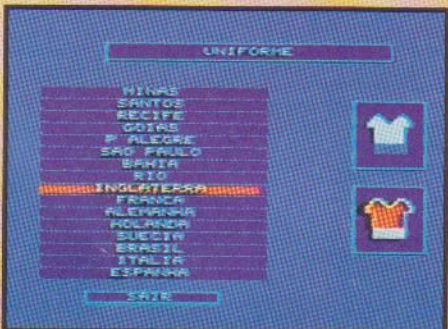
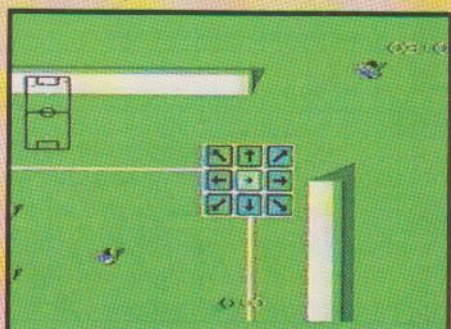
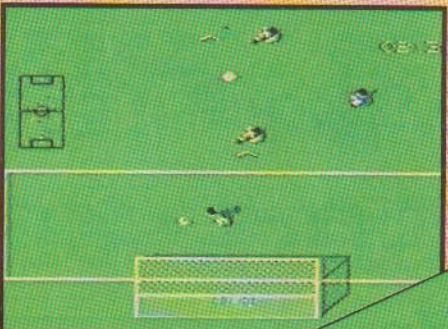
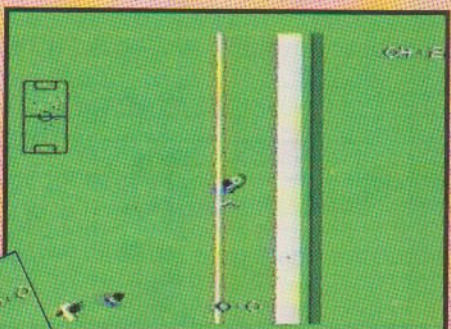
Se *Super Kick Off* arrasa nas opções, o mesmo não acontece com a jogabilidade. O seu jogador não consegue dominar a bola. Você apenas dá petelecos nela até chegar na cara do gol. Parece pebolim (totó). Pelada perde!

Apesar deste gravíssimo defeito, *Super Kick Off* é muito legal. Principalmente para quem é vidrado em games de esporte. Faça pipocas e junte a galera para um campeonato. Afinal, todo game para dois jogadores é o maior barato. *Super Kick Off* não é um gol de placa, mas não dá vexame. Bola pra frente, moçada!

A TÁTICA É IMPORTANTE PARA VOCÊ SE DAR BEM NO GAME. ATAQUE PRA VALER COM O MANJADO 4-3-3. SE O EMPATE FOR UM BOM NEGÓCIO, VÁ DE 4-4-2. É SÓ ESCOLHER

OPÇÕES PACAS!

Você pode jogar *Super Kick Off* como der na telha. O campo pode ser normal, molhado, encharcado ou sintético. Se você quiser um ventinho, tudo bem. Dá até para escolher a velocidade dos seus jogadores: rápida, lenta ou normal. Estas opções podem mudar a cara de uma partida...

Opções a granel. Escolha uma das oito línguas selecionando a bandeira

Dê uma carrinho esperto. É só apertar 1 e 2 ao mesmo tempo. Detone!!!

Um uniforme legal é meio caminho andado para um timaço. Use o seu bom gosto para escolher as cores

Na hora do escanteio, escolha a direção que deseja dar à bola e aperte 1. Para jogar alto, aperte 1 e depois 2

Chegue na cara do gol e aperte 2 para encobrir o goleiro

É simples cobrar o lateral. Basta usar o Direcional e apertar 1

O goleiro se mexe sozinho na maioria das vezes. Aperte 1 para acioná-lo

COMANDOS
1 - chute baixo
2 - chute alto
1 + 2 - carrinho

Summer Challenge

SUMMER CHALLENGE / Accolade			
Esporte		1 a 10 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DIVERSÃO	DESAFIO

Alô Galera que curte jogos em PC: lembram-se de Winter Challenge, aquele game de esportes de inverno que também foi lançado para o Mega Drive? Pois é, se você gostou daquele jogo, tente Summer Challenge, outro lançamento bem legal da softhouse Accolade. Ele não vai decepcioná-lo.

São oito esportes apropriados para o verão, todos olímpicos com exceção da canoagem. O game tem boa jogabilidade, som e gráficos caprichados. Esta versão ficou mais difícil e, por isso, alguns podem achar que ficou mais chatinho. Discutível. Além do mais, é um game bastante coletivo: comporta até dez jogadores simultâneos. Se estiver caindo o maior toró, basta chamar a turma toda pra jogar. Se seu pai não chiar, é claro...

ARCO E FLECHA

São quatro alvos. Para cada alvo, você pode atirar três flechas em trinta segundos. Tente acertar o mais perto possível do centro para ganhar mais pontos.

COMANDOS
Enter - apertado, estica o arco; solte a tecla para disparar a flecha
Setas - controlam a direção e o sentido do cursor no alvo

Quando o cursor passar pelo centro do alvo, dispare a flecha

HIPISMO

Você e seu cavalo têm de completar um trajeto tortuoso e cheio de obstáculos, no menor tempo possível. A velocidade média ideal é de aproximadamente 18 km/h. Se derrubar sarrafos você perde alguns segundos. E seu cavalo não salta as balizas de apoio dos sarrafos. Não chegue muito perto dos obstáculos sólidos para não sofrer um estrondoso tombo. Se ocorrer uma queda, bye, bye prova!!

COMANDOS
↑ - aumentar velocidade
↓ - diminuir velocidade
Barra de espaço + ↓ - pular obstáculo

Quando houver um obstáculo após uma curva fechada, diminua a velocidade e tente alinhar o cavalo diante do sarrafo

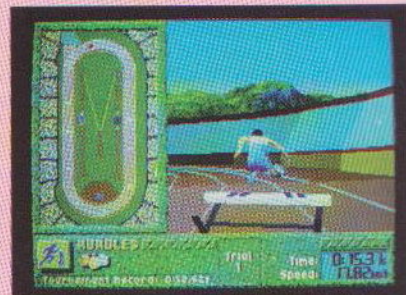
CANOAGEM

Você tem de encarar uma enorme corredeira no menor tempo possível. Se passar por fora das balizas, você perde pontos. Passe entre o maior número de balizas que você conseguir.

COMANDOS
↑ - aumentar velocidade
↓ - parar de remar
← ou → - movimentar-se para os lados

Utilize o mapa que fica no lado esquerdo da tela para memorizar o trajeto

400 METROS COM BARREIRAS

Corra bastante para completar seu trajeto saltando os obstáculos. Vence quem der a volta mais rápida. Pule as barreiras, evitando encostar nelas. Se você atropelar a barreira é automaticamente eliminado da prova.

Ao tropeçar nas barreiras, você perde velocidade

COMANDOS
Enter - velocidade
Barra de espaço - pular obstáculo

SALTO COM VARA

Você tem de saltar obstáculos cada vez mais altos. À medida em que você consegue saltar o sarrafo sem esbarrar, a altura do obstáculo vai aumentando automaticamente. São três tentativas para cada marca. Se você desperdiçar todas as tentativas, a prova termina.

Para saltar, faça o seguinte: fique pressionando Enter rápida e repetidamente para correr. Ao chegar perto do obstáculo, abaixe a vara e continue detonando a tecla Enter. Quando você estiver bem no alto, quase ultrapassando o sarrafo, jogue o corpo para o outro lado e solte a vara.

5,1 metros é a altura mínima que você deve encarar

COMANDOS
Enter - pegar velocidade
Barra de espaço - abaixar vara
↑ - jogar o corpo para o outro lado do sarrafo
↓ - soltar vara

PC

SALTO EM ALTURA

Igualzinho à modalidade anterior, só que não tem vara.

O mais difícil nesta prova é acertar o momento certo para o salto

COMANDOS
Enter - pegar velocidade
Barra de espaço - impulsiona o salto

ARREMESSO DE DARDO

Corra e pegue impulso para aremessar o dardo o mais longe possível. Você só tem três tentativas. Não as desperdice. Faça o arremesso com um ângulo um pouco acima de 45 graus.

Ao fazer o arremesso, não ultrapasse ou pise na linha

COMANDOS
Enter - pegar velocidade
Barra de espaço - pegar impulso e definir ângulo de arremesso

CICLISMO

O esquema desta prova lembra muito a de esqui de velocidade, de Winter Challenge. Num circuito oval com curvas inclinadas, você deve fazer o menor tempo em cinco voltas. Mantenha uma velocidade média perto dos 50 Km/h.

Neste circuito oval, tente correr sempre pelo lado esquerdo

COMANDOS
Enter - pegar velocidade
← ou → - movimentar-se para os lados

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 10 MHz, monitor padrão EGA colorido. É compatível com placas de som AdLib, Holand e SoundBlaster

✸ Summer Challenge possui três níveis de dificuldade: amador, profissional e classe mundial ✸ Você pode escolher o nome, a fisionomia e a nacionalidade de seu atleta ✸ Para solucionar futuras polêmicas, este game tem até replay

WORLD HEROES 2

VERSÃO NEO-GEO

Esta nova versão de World Heroes é muito, muito, muito mais legal que a primeira. O jogo está com gráficos quentíssimos, magias do outro mundo, personagens falando pelos cotovelos, novos movimentos... um arraso!!! WH2 ainda não tem data confirmada para sair. Mas descolamos um demo gravado em vídeocassete com a SNK do Brasil, pra você ver o game em primeira mão. Não é a mesma coisa que jogar, mas já dá pra sacar as modificações feitas.

PRINCIPAIS NOVIDADES

O número de personagens foi aumentado para 14. Pode-se jogar com dois personagens iguais

No Death Match, há uma só barra de energia para os dois personagens. No começo do jogo, ela está metade azul, metade vermelha. A cor do lutador que mais apanha vai diminuindo, enquanto a cor do que está batendo aumenta. Aquele que conseguir preencher a barra com sua cor ganha a luta. Este sistema de medidor permite que o jogador se recupere e vire a luta a seu favor.

Outra novidade do Death Match é que o lutador pode "ressuscitar". Basta apertar os botões e girar o Direcional loucamente enquanto o juiz faz a contagem.

Os personagens agora rebatem as magias

As telas do Death Match estão com armadilhas terríveis, como minas explosivas, serras, chão molhado e outras coisinhas

MUDANÇAS NOS PERSONAGENS

FUUMA, HANZOU, DRAGON, BROKEN, RASPUTIN, MUSCLE POWER, JANE E J. CARN REAPARECEM NA SEGUNDA VERSÃO COM NOVIDADES. ALGUNS MOVIMENTOS, GOLPES E MAGIAS DESTES PERSONAGENS ESTÃO DIFERENTES. VEJA ESTES EXEMPLOS:

Fuuma está mais forte do que Hanzou e sua giratória oscila no ar. O Dragon Punch ficou mais alto e parece que dá para controlar sua direção

O golpe de espada da Jane está com um efeito gráfico mais bonito. Ela também ganhou uma poderosa rasteira

Olha o mago Rasputin apelando para a ignorância: ele pega o adversário pelo pé e bate o coitado no chão

J. Carn ficou mais esperto. Agora ele dá sua delicada ombrada e se afasta, dificultando a reação do adversário

PERSONAGENS ESTREANTES

WORLD HEROES 2 TEM SEIS PERSONAGENS INÉDITOS. UM MAIS FIGURA QUE O OUTRO. CAPTAIN KIDD, ERIK E MUDMAN SÃO OS MAIS ALOPRADOS. VEJA SÓ:

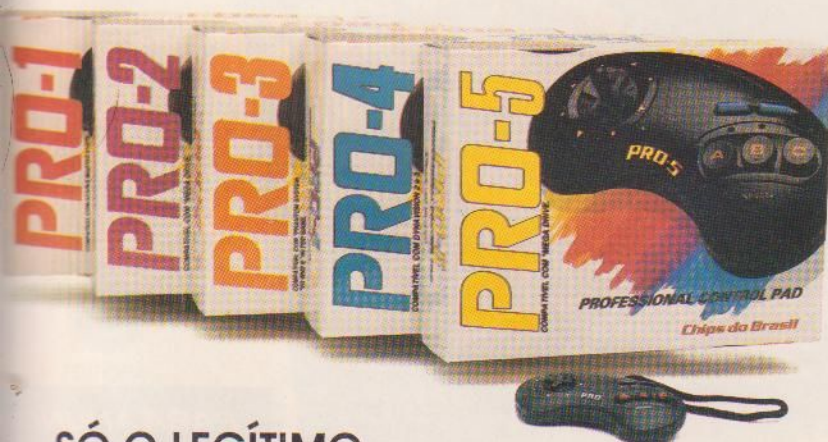
Mudman é um feiticeiro africano capaz de jogar altas macumbas. Esta da foto hipnotiza os adversários

Saca a magia do pirata Captain Kidd: um tubarão-fantasma que morde o oponente. Apelou, heim?

O viking Erik também tem magias estranhas, como a onda e este sopro congelante

"EU QUERO PRO"

NA HORA DA COMPRA NÃO SE ENGANE COM AS "IMITAÇÕES". SE TENTAREM TE "EMPURRAR" OUTRA MARCA, MOSTRE ESTE ANÚNCIO.

IMAGE

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO-1 COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM • *Design anatômico • Chaveamento para os dois sistemas • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

PRO-2 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas • Leds indicadores de power e turbo • Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável.*

PRO-3 COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo.*

PRO-4 COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3 • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo • Saída para fone de ouvido.*

PRO-5 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

*...ASIL: Lojas Americanas • Mesbla • **SP:** Fotóptica • Foto Elite • Eletrônica Catv • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n ...ames • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Efigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center ... Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video ... Paes Mendonça • Supermercados D'Avó • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto ...ica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda ...nora • Léo Foto • Ótica Suíça • Carrefour • Fotológica • Sójogos • Deplá • Chame Distribuidora • Neo Boy • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica ...arani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • Casa Assis • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • ...to Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • J. Matsukura • Covitec • All Games • Yes • Opsom • Fantasia Games ... Snob Som • Carrefour • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • K.G. • Casa Benedetti • Bellini • Foto Loss • Lojas Klein • Fialho • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom ... Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Data • Eletroeletrônica ...fiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Lojas Paraiso • Vital Games • Galaxian Games • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy ...per Shock • Master Brinquedos • Watt • **DF:** Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tociyassu **MT:** Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoria Vieira • Novex • **BA:** Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • Sakurai Ito ...: M. Shock • Interom • **MA:** Zona Franca*

VENDO

▶ Phantom System com um controle, pistola e 12 cartuchos. Daniel Corrêa, tel.:(011) 872-4452, São Paulo, SP.

▶ Os cartuchos Ultima IV, R-Type, Golden Axe, Shinobi, Kenseiden, Altered Beast e Penguin Land, do Master System. Thales Roberto S. Silva, tel.:(065) 361-2158, Cuiabá, MT.

▶ Master System com dois controles e cinco cartuchos. Luís Sartori do Vale, tel.:(031) 547-2202, Belo Horizonte, MG.

▶ Jogo original para PC Monkey Island com manual. Gabriel Ueda, tel.:(0432) 23-0216, Londrina, PR.

▶ Phantom System com oito jogos, dois controles e adaptador J72. Rodrigo Artur C.Ribeiro, tel.:(021) 350-1037, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Cartuchos usados de Master System e Game Gear, todos com caixa e manual. Fábio Spaziani Maczka, tel.:(011) 290-2367, São Paulo, SP.

▶ Nintendo americano transcodificado com cartuchos. Guilherme F. Silva, tel.:(0123) 21-6082, São José dos Campos, SP.

▶ Phantom System com adaptador, três cartuchos e pistola. Paulo Roberto G. Ferraz, tel.:(0442) 22-4526, Maringá, PR.

▶ Cartuchos usados de Master System. Luiz Antônio Gazotto Jr., tel.:(0174) 21-7694, Votuporanga, SP.

▶ Atari com dois controles e 68 jogos. Wilson Roberto Gomes, tel.:(011) 917-0272, São Paulo, SP.

▶ Master System 3 com um cartucho. Ricardo Nunes de Araújo, tel.:(011) 834-4478, São Paulo, SP.

▶ Bit System com dois joysticks, adaptador e dez cartuchos. Breno Bacci Fernandes, tel.:(0125) 52-2491, Lorena , SP.

▶ Dois controles de Super Famicom. Fernando Diogo Yada, tel.:(011) 875-7617, São Paulo, SP.

▶ Micro Genius com dois controles turbo e adaptador. Murilo Arvi, tel.:(011) 743-4849, São Caetano, SP.

▶ Micro computador MSX EXPERT com livros, disquetes e Drive. Alexandre Lopes Simões, tel.:(0532) 32-9158, Rio Grande, RS.

▶ Mega Drive com dois controles e cartucho Pit Fighter. Eduardo Gollop, tel.:(011) 240-8205, São Paulo, SP.

▶ Adaptador para Game Gear mais os cartuchos Super Monaco GP e Wonder Boy. Araújo ou Vera, tel.:(011) 227-1506, São Paulo, SP.

▶ Adaptador para jogos da Nintendo 60-72 pinos. Sérgio Juarez Tavares Fº, tel.: (041) 244-7021, Curitiba, PR.

▶ Top Game com três cartuchos e pistola Laser. Marcelo V. Ferreira, tel.:(011) 946-0365, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega Drive. Leandro Cescon Barbero, tel.:(011) 842-2053, São Paulo, SP.

TROCO

▶ Cartuchos usados de Mega Drive. Luiz Eduardo, tel.:(021) 232-5366, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Game Boy com um cartucho por qualquer videogame. Agnaldo Pereira, tel.:(073) 281-1723, Eunápolis, BA.

▶ Mega Drive americano com dois controles e 13 jogos por SNES com 6 jogos. Maikon Ioran Simas, Tel.:(0473) 44-0543, Itajaí, SC.

▶ O cartucho Jogos de Verão, do Master System por outro de meu interesse. Rodolfo T.Franco, tel.:(011) 217-0423, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Jovial Race, do Hi Top Game por Caça Fantasmas. Eduardo Vaz C. de Souza, tel.:(098) 246-2207, São Luís, MA.

▶ Super Charge com dois
chos por Game Boy ou Game
Luciana, tel.:(011) 204-1911,
Paulo, SP.

▶ Mega Drive com dois contr
um cartucho, por Super Nint
Jorge Luís S. C. Lima, tel.:(021)
4387, Flamengo, RJ.

▶ Phantom System com 36
adaptador J72 e dois controles
Game Gear com cartuchos.
Felipe M.M.Caldas, tel.:(011)
2961, São Paulo, SP.

▶ SNES com dois controles e
chos Mario Kart e Mario 4, por
Drive com dois controles e trê
tuchos. Victor Frco. de Oliveira
tel.:(011) 815-7182, São Paulo

▶ O cartucho Robocop 3 do
Nintendo por Spider-Man.
Cavalcanti Cruz, tel.:(021) 254
Rio de Janeiro, RJ.

▶ Mega Drive japonês por
Nintendo. Júnior, tel.:(0152) 32-
Sorocaba, SP.

COMPR

▶ Sega-CD novo ou usado.
Marcos Dadico, tel.:(0192) 75-
Indaiatuba, SP.

▶ O cartucho Sonic 1 e 2, do M
System. Marcello Ribeiro S.L
tel.:(062) 258-1460, Goiânia,

▶ Cartuchos de luta para
Nintendo. Bruno Scara
tel.:(0194) 62-3670, Americana

▶ Cartuchos para Game
Ricardo M.Matisuoka, tel.:(062)
1161, Goiânia, GO.

▶ Super Nintendo com cont
Ricardo Kazukiro Miyata, tel.
522-6439, São Paulo, SP.

▶ A edição 17 da revista
Games em bom estado. Luiz E
do Motta Carvalho, tel.:(011)
4419, São Paulo, SP.

PARA ANUNCIA
*Você escolhe onde quer anu
ciar e escreve seu classific
do em uma carta para: Aç
Games Clube, Av. Nações U
das, 5777, 2º andar, CEP 0547
900, São Paulo, SP. Os anún
os são GRÁTIS.*

GAMES ALUCINANTES PRA VOCÊ DETONAR NO COMPUTADOR!

Tudo o que há de melhor em games para PC, AMIGA e MSX.

NAS BANCAS

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Fotografia** - Marcelo Tinoco. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Christian Zaharic, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Moashiro Sama e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

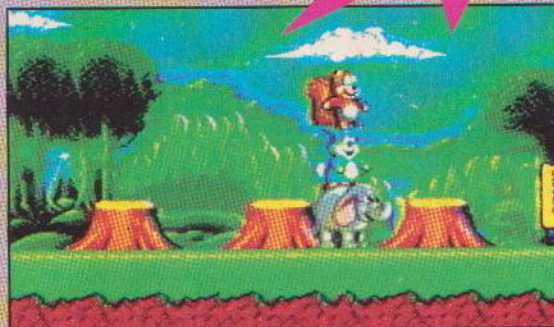
Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena de maio/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222
ANER **Fotolito:** Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

MEGA
ROLO TO THE RESCUE

O mais novo personagem da Electronic Arts é um simpático elefantinho que desbrava corajosamente a selva para libertar seus amigos

SNES
MECH WARRIOR

Que tal pilotar um gigantesco robô e detonar tudo quanto é inimigo à sua frente? Espere para ver este game animal, que tem gráficos soberbos

NES
TINY TOON 2

O Nintendinho saiu na frente dos outros consoles com a segunda aventura de Perninha e sua turma. Não Perca!

MAIS UM PRESENTÃO PRA VOCÊ: UM ÍNDICE COM OS 650 JOGOS JÁ PUBLICADOS. ANIMAL!!!

AÇÃO GAMES INFORMA MELHOR PORQUE NÃO TEM RABO PRESO COM NINGUÉM

STEALTH

Joystycks de última geração com funções múltiplas para Super NES e Mega drive

SELECT BUTTON: Seleciona o
ogo

AUTO: O power auto fire
mite até 12 disparos por
undo automaticamente, sem
ecessidade de pressionar os
es de tiro.

CABLE: Cabo extra longo de
m para facilitar a mobilidade
nstrumento.

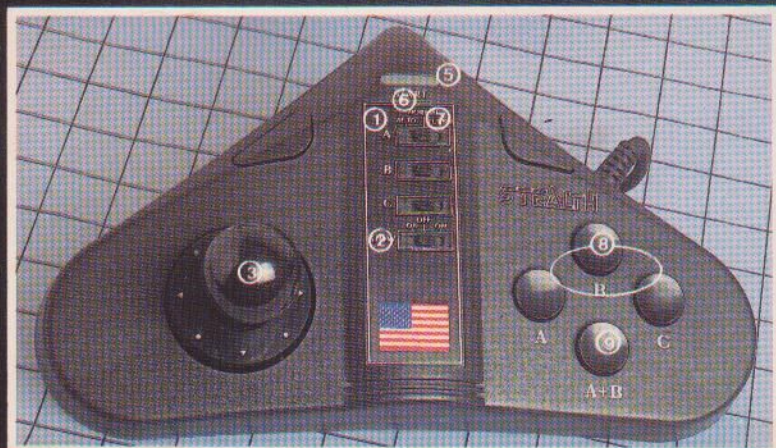
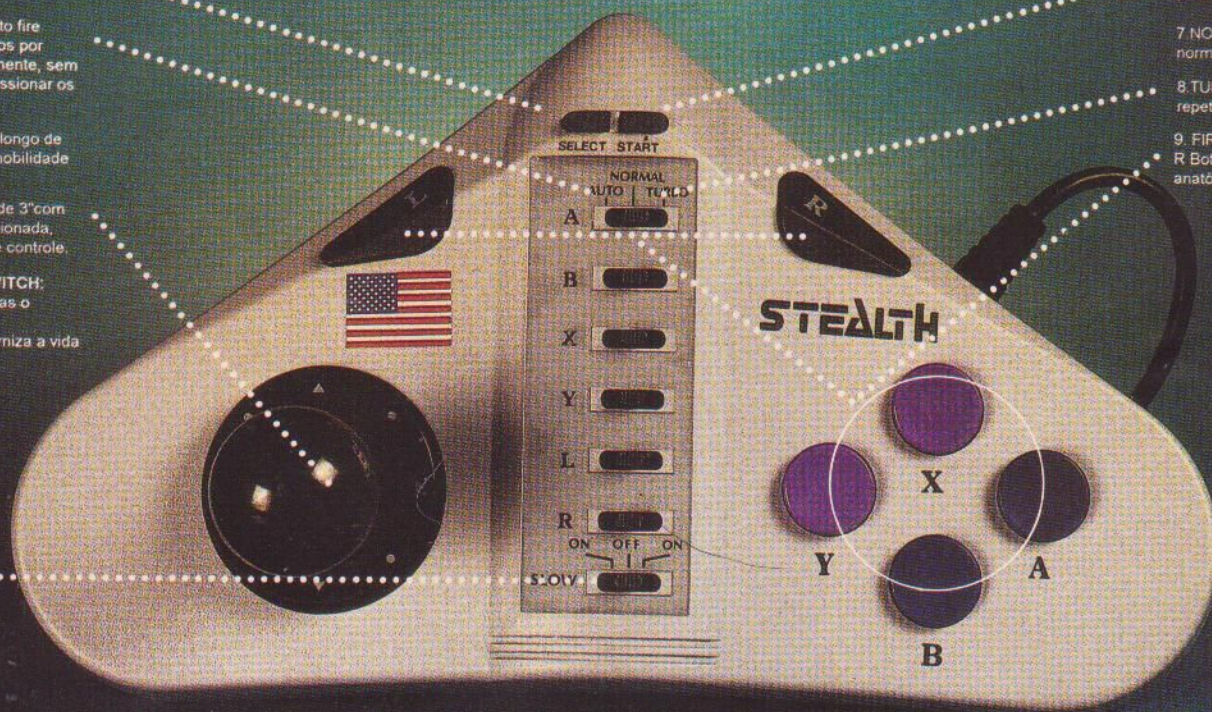
STICK: "Comando" de 3"com
vela bem dimensionada,
mite 8 direções de controle.

SLOW MOTION SWITCH:
situações intensas o
ruptor de baixa
mentação economiza a vida
do aparelho.

6.STAR BUTTON: Para inicio e pausa do jogo.

7.NORMAL: Para velocidade normal de disparo.

8.TURBO: para manutenção e repetição do poder de disparo.

9. FIRE BUTTONS: A,B,X,Y,L & R Botões côncavos de estrutura anatômica.

1.SELECT BUTTON:
Seleciona o jogo
2. AUTO:
O power auto fire permite até 12 disparos por segundo automaticamente, sem a necessidade de pressionar os botões de tiro.
3.CABLE:
Cabo extra longo de 3,5m para facilitar a mobilidade do instrumento.
4.STICK:
"Comando" de 3" com manivela bem dimensionada, permite 8 direções de controle.
5.SLOW MOTION SWITCH:
Para situações intensas o interruptor de baixa movimentação economiza a vida útil do aparelho.
6.STAR BUTTON:
Para inicio e pausa do jogo.
7.NORMAL:
Para velocidade normal de disparo.
8.TURBO:
para manutenção e repetição do poder de disparo.
9. FIRE BUTTONS:
A + B extra. Botão de acionamento simultâneo

STEALTH Tem uma estrutura anatômica e características inovadoras únicas para jogar MACH 5

Brinquedos Laura

Completa linha de Super NES e MEGA DRIVE

Shopping Morumbi: (011) 535-5261 / 531-7293 / 61-0973 - Shopping Paulista: (011) 251-2818 / 289- 1058

ENVIAMOS POR VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL